

# **Espaço e Utilizador: a habitação**

FRANCISCO JOÃO SOUSA GABRIEL FERREIRA DA SILVA  
*DISSERTAÇÃO DE MESTRADO APRESENTADA*  
*À FACULDADE DE ARQUITETURA DA UNIVERSIDADE DO PORTO EM*  
ARQUITECTURA





# **Espaço e Utilizador**

## : a habitação

## **abstract**

Este estudo parte da reflexão sobre o propósito da arquitectura no contexto do início do século XXI. Ao ser retratada como uma relação entre utilizador e espaço, o objectivo do trabalho baseia-se na exploração de temas que permitam uma melhor adequação entre ambos esses elementos.

É desenvolvido um projecto conceptual que procura analisar os processos fundamentais dessa relação, focando o trabalho no entendimento de como melhorar a ligação espaço/ utilizador.

Através da observação sobre a finalidade da arquitectura, da sua relação com o contexto actual, da investigação da habitação e da definição do utilizador, procura-se um pensamento diferente que tenha a capacidade de dar resposta às questões abordadas.

Assim, este trabalho analisa alguns dos assuntos considerados mais relevantes para a disciplina e para a sociedade do século XXI, tentando sempre motivar uma discussão sobre temas que possam motivar uma maior eficácia da prática.

## **abstract**

This study is built upon a reflexion on the purpose of architecture in the context of the beginning of the 21st century. By portraying it as a relationship between space and user, the goal of the work is set on the exploration of themes that make path for a better connection between both.

A conceptual project is developed, trying to analyse the fundamental processes of the relationship. Thus, the work is focused on the understanding of how to improve the space/ user liaison, by recognizing some of the habitant's daily needs and how can space be used in order to create new results.

Through the observation on the purpose of architecture, of its relation with the current context, the investigation on housing and the definition of user, a different way of thinking is sought so that the approached questions may be answered.

Therefore, this work examines some of the 21st century society and discipline's most pressing matters, always trying to motivate the discussion on topics that may enhance the accuracy of the practice.





# introdução

Este estudo inicia-se com uma questão que é, ao mesmo tempo, a mais básica e a mais complexa que é possível colocar acerca da disciplina: o que é a arquitectura?

A forma mais simples que é encontrada para entender a arquitectura é observá-la como uma relação entre um utilizador – que produz e transforma, e o espaço que este ocupa e que é utilizado. Aqui, a arquitectura é tida como uma parte essencial da vida do Homem, uma vez que serve de organizador da realidade que é apreendida por ele.

A finalidade da pergunta inicial prende-se com a tentativa de encontrar um propósito para a prática. Um propósito que consiga motivar a edificação de espaços mais adequados aos utilizadores que o percorrem.

A pertinência da prática relaciona-se com aquilo que consegue produzir e, conseqüentemente, oferecer a quem a utiliza. Tendo em conta não só as necessidades mas também os desejos e fantasias do indivíduo, o espaço é imaginado como uma resposta que consiga motivar uma melhoria do quotidiano.

Assim, o objectivo do trabalho é o de compreender como é possível aperfeiçoar este diálogo que funda a arquitectura.

Para tal, é desenvolvido um projecto conceptual que visa sistematizar todas as relações fundamentais entre espaço e utilizador, através de uma habitação. Considerando o indivíduo do século XXI, é investigado como ele apropria o espaço, contactando com outros utilizadores com o intuito de explorarem a sua criatividade e conceberem algo novo.

Neste projecto, a arquitectura, não é limitada à realidade material ou virtual. É antes trabalhada como uma conceptualidade de forma a conseguir adoptar uma maior liberdade de meios no que toca à criação de respostas. É imaginada através de um conjunto de capacidades que possibilitem uma análise, entendimento e ilustração de determinadas situações fundamentais para a relação espaço/utilizador.

Partindo de uma reflexão sobre a finalidade da arquitectura e da sua relação com o contexto do século XXI, tentando desconstruir a habitação e definir o utilizador, procura-se um pensamento diferente que consiga dar resposta às questões abordadas.

Todos os tópicos apresentados são seleccionados e estudados pela sua relevância para o tema proposto. Demonstram alguns dos assuntos tidos como fulcrais para o quotidiano do utilizador e para a apreensão e utilização espacial.

Da definição de arquitectura ao projecto de uma habitação, este estudo visa abordar a problemática da relação entre espaço e utilizador tentando também lançar a discussão sobre temas que possam acrescentar uma maior objectividade à prática que lida com essa questão.



Charles de Gaulle - Étoile

ÉTOILE

The top section of the image shows a subway platform with large digital advertisements. The ads feature a couple and the text "le nouveau parfum" and "OLDDES". The platform is illuminated by bright overhead lights. A small sign above the ads reads "Charles de Gaulle - Étoile".






**utilizador** = entidade inteligente que transforma e é transformado pelo espaço-tempo com o qual interage







An aerial night photograph of a city, likely London, showing the River Thames and the London Eye. A semi-transparent white rectangular box is overlaid on the image, containing text in Portuguese. The city lights are visible through the box.

**evolução** = transformação das características que definem um fenómeno, com o propósito de se tornar mais eficiente

O ser humano transforma-se na linha temporal – de um estado inicial, ele altera-se segundo as condicionantes do ambiente que o rodeia. Numa visão geral, essas transformações podem ser entendidas como melhorias sucessivas, de forma a adaptação ser bem sucedida. Isto significa que a evolução do utilizador e da habitação se aproximam cada vez mais um do outro, em que um se molda pelas limitações e potencialidades e o outro pelos desejos e necessidades.

“Se julgamos que a máquina destrói o homem, é porque talvez precisemos de recuar um pouco para avaliarmos o efeito de transformações tão rápidas quanto as que sofremos. O que são cem anos de história da máquina comparados com duzentos mil anos da história do homem? Ainda mal nos instalámos nesta paisagem de minas e de centrais elétricas. Ainda mal começámos a habitar esta nova casa, que nem sequer terminámos de construir. Mudou tudo muito depressa em nosso redor: relações humanas, condições de trabalho, hábitos. Até a nossa psicologia viu abaladas as suas bases mais íntimas. As noções de separação, de ausência, de distância, de regresso, se as palavras são as mesmas, já não contêm as mesmas realidades. Para entendermos o mundo de hoje, recorreremos a uma linguagem que foi criada para o mundo de ontem. E pensamos que a vida do passado responde melhor à nossa natureza, pela única razão de responder melhor à nossa linguagem.

Cada progresso levou-nos um pouco mais longe nos hábitos que havíamos acabado de adquirir, e somos verdadeiros emigrantes que não fundaram ainda a sua pátria.

(...) A pouco e pouco, a nossa casa ir-se-á tornando mais humana. A própria máquina, quanto mais aperfeiçoada mais esconde por detrás da sua função. Parece que todo o esforço industrial do homem, todos os seus cálculos, todas as noites em branco a desenhar, não ultrapassam, enquanto sinais visíveis, a mera simplicidade, como se fosse necessária a experiência de várias gerações para criar gradualmente a curva de uma coluna, de uma quilha de barco ou da fuselagem de um avião, até lhe conferir a pureza elementar da curva de um seio ou de um ombro.

(...) Parece que se atinge a perfeição não quando não há mais nada a acrescentar, mas sim quando não há mais nada a eliminar. No termo da sua evolução, a máquina dissimula-se.

A perfeição da invenção limita-se, por conseguinte, à ausência de invenção. E se, à semelhança do instrumento, toda a mecânica visível foi sendo gradualmente oculta, e o que se nos apresenta é um objecto natural quanto um seixo polido pelo mar, é igualmente surpreendente que, no seu próprio uso, a máquina se vá aos poucos fazendo esquecer.” – Saint-Exupéry, Terra dos Homens

**do início do século XXI**

## a finalidade da arquitectura

A arquitectura pode ser definida de múltiplas maneiras ou entendida de diversas perspectivas, no entanto, é actualmente pertinente entender a sua finalidade. No lugar de se tentar classificar ou explicar tudo, o esforço pode passar antes por entender o propósito – o porquê e o para quê da arquitectura.

A essência da prática, enquanto comportamento, é sobretudo uma forma que o Homem tem de interagir com o ambiente que habita, adaptando-o e aproximando-o das suas necessidades. É uma forma de materializar as suas ideias e os seus mundos psicológicos a partir de tudo que lhe está disponível. Pelos materiais e pela informação neles contida, são programadas realidades que traduzem um conjunto de intenções e necessidades, sendo que a finalidade da arquitectura se baseia então na procura do ambiente que melhor responda aos desejos dos seus utilizadores.

É vital entender que as necessidades do habitante não são algo constante, que se mantém inalterável durante longos períodos de tempo. Mudam a todos os segundos, paralelamente a qualquer alteração do meio que os rodeia – para cada acção vai existir uma reacção no utilizador. Assim o trabalho do arquitecto resume uma vontade contínua de aperfeiçoar a relação do habitante com o seu contexto, num acto perpétuo de artificialização. Partindo inicialmente das qualidades do natural, potenciam-se certos mecanismos verificados que replicam determinadas características desejadas pelo utilizador, à medida que este vai estendendo o seu domínio no universo.

Embora a acção do arquitecto esteja sujeita às influências contextuais, procurando sempre aquilo que é pertinente para a sociedade<sup>1</sup>, o seu propósito centra-se sempre na ideia de gerar um espaço seguro, confortável e estimulador das capacidades de quem o utiliza<sup>2</sup>.

1. Tendo em conta que a arquitectura parte sempre da informação que lhe está disponível, as suas prerrogativas vão mudando ao longo do tempo: da necessidade de criar um alojamento seguro quando a sobrevivência assim o requer; da importância de prever a interação social entre utilizadores quando a dimensão social assume uma importância central na sociedade; etc. É verificável que a determinadas épocas da evolução humana existiram sempre certos temas que governaram o projecto de arquitectura, relacionando-se sempre com os métodos tecno-científicos contemporâneos. Actualmente, tendo em conta as capacidades do computador e os hábitos diários possibilitados por ele, pode-se questionar o quanto irá a arquitectura ser alterada no início do século XXI.

Assim, a versatilidade subjacente à palavra arquitectura denota a igual diversificação dos temas que a acção do arquitecto cobre. Para melhor compreender a sua finalidade, é fulcral que o entendimento da disciplina se aproxime da globalidade do seu funcionamento, de forma a ter uma ideia clara de todas as implicações que a arquitectura suscita para a interação do utilizador com o espaço. Uma visão total que possibilite a determinação de tudo o que a disciplina pode ser e pode permitir a quem a habita.

Através de imagens, de sons, texturas e cheiros, o espaço é dotado de elementos que permitem a criação de um ambiente. A sua utilização é, de certa forma, uma aproximação ao que, de outra forma, seria inalcançável. Levanta-se assim a possibilidade da relação entre utilizador e espaço poder ser definida como uma crescente artificialização da realidade, em que cada processo conduzido pelo arquitecto – cada modificação espacial que visa melhorar a eficiência das actividades quotidianas – significa um afastamento daquilo que é, na sua índole, natural ou original.

“Um pensamento que me ocorre é que o Homem vai continuar a afastar-se da Natureza para criar um ambiente que melhor se adapte a ele.”<sup>3</sup>

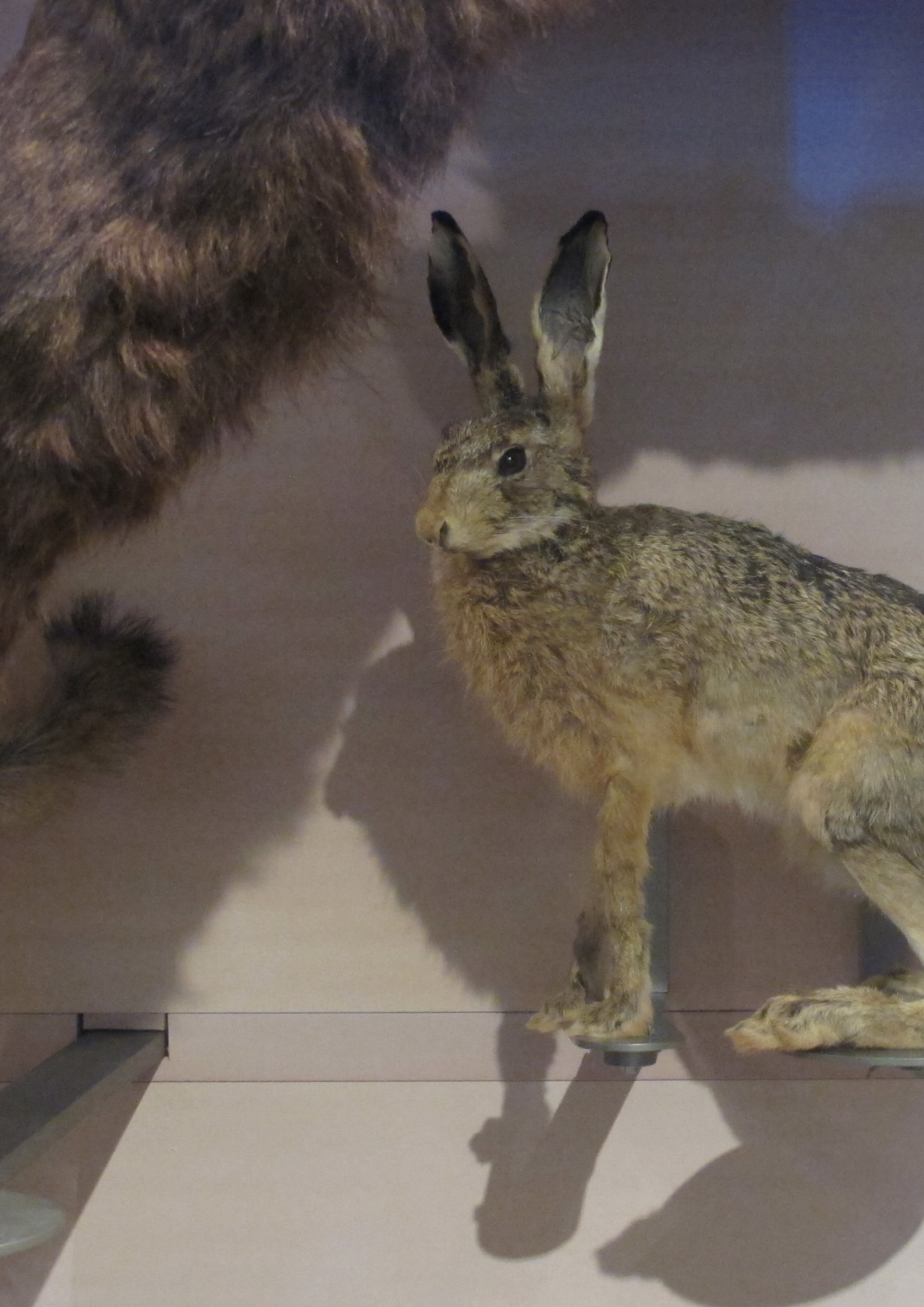
Esta vontade é o sinónimo de um desejo de perfeição, de controlo pleno sobre o meio envolvente. Actualmente, no início do século XXI já não faz sentido falar de dicotomias entre natural e artificial<sup>4</sup> mas importa sim compreender o que significa a artificialização enquanto propósito da arquitectura<sup>5</sup>.

2. Ballesteros, José, “Arquitectura como Prótese”, (Ser artificial : glosario práctico para verlo todo de otra manera). Barcelona: Fundación Caja de arquitectos, 2008, pág. 60 – O autor defende que a protecção é a função primária e mais básica da arquitectura, fazendo dela uma prótese: um segundo corpo. Existe, no entanto, uma ambivalência inacta na definição do autor em relação ao conceito de arquitectura. Se prótese significa uma substituição, segundo corpo refere-se a uma amplificação das capacidades individuais originais. Assim o autor parece apontar a arquitectura enquanto uma ideia de potenciação das aptidões do utilizador.

3. Asimov, Isaac, artigo (Há 50 anos Isaac Asimov previu um mundo sombrio e aborrecido para 2014) em publico.pt por Nicolau Ferreira, consultado a 04/01/2014 – Isaac Asimov faz esta declaração quando especula acerca do futuro da Humanidade, evidenciando a tendência inata para o controlo e a organização segundo a necessidade. Para o escritor de ficção científica, a sucessiva artificialização do ambiente que envolve o Homem, criaria ao mesmo tempo, uma aborrecimento perante a falta de tarefas a serem realizadas mas também uma maior disponibilidade para se dedicar ao conhecimento e ao ócio. Em vários das suas histórias destaca mesmo o paralelo entre a sociedade futura e o Império Romano onde, facilitados pelo trabalho escravo, alguns homens podiam-se dedicar a outros pensamentos sobre a vida. Contudo, esse seria também um luxo reservado a um reduzido número de pessoas.

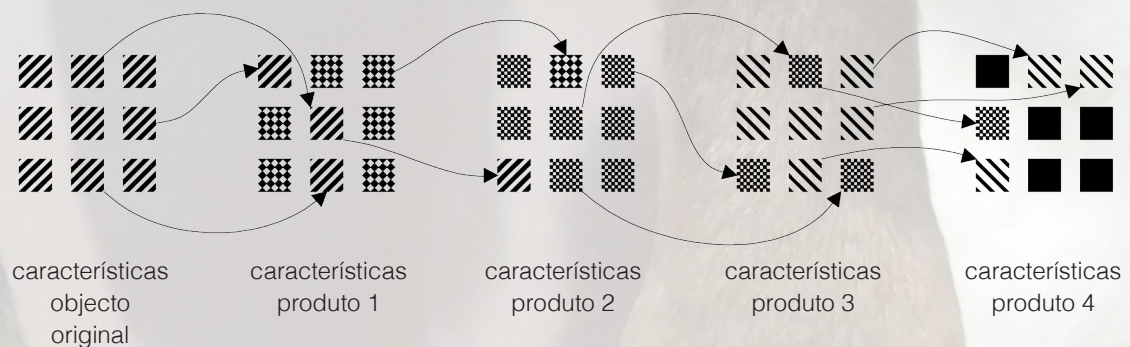
4. Echeverría, Javier, “Casa, Cenários da Vida Privada”, (Cosmopolitas domésticos : XXIII premio anagrama de ensayo). Barcelona: Anagrama, 1991, pág. 46 – Para o autor, a vontade de artificializar o natural é a principal característica humana. É também mencionada a ideia de socializar o natural.







**artificialização** = processo através do qual algo é reproduzido através de uma referência (não confundir com não-natural)



É vital compreender que a apropriação e adaptação que se faz de um espaço tem por base a melhoria da eficiência de determinados mecanismos verificados em situações anteriores. A análise de problemas e a criatividade para encontrar novas soluções partem sempre do conhecimento que se tem, assentando então em características já existentes. Assim, a artificialização caminha para uma edificação de objectos melhorados e especificados que, na sua índole, já nada têm de original ou natural. Para além da imagem que possa apresentar, é vital compreender que o progresso humano se dirige para um ambiente completamente manipulado – uma realidade que representa as suas necessidades e desejos.

Por meio de regras de enorme precisão matemática, a disciplina edifica ambientes compostos por materiais completamente fabricados e nos quais o habitante realiza o seu dia-a-dia. Toda a arquitectura é artificial e toda ela é uma forma de controlo pois estabelece sempre um domínio sobre um processo. E novamente, essa propensão para manipular o ambiente implica uma necessidade incessante de encontrar um meio que assente melhor nas exigências do utilizador<sup>6</sup>.

Do espaço disforme e pré determinado à extrema ortogonalidade, sempre existiu uma necessidade no Homem de se libertar da dependência do que lhe está originalmente disponibilizado pela Natureza. Dessa forma, ele constrói, sucessivamente, novos contextos e, neles, encontra novas necessidades. Como as noções de comodidade e de alegria nunca estão totalmente satisfeitas, o arquitecto terá sempre algo para controlar, algo para melhorar. Paralelamente ao desenvolvimento e evolução da sociedade, os métodos tecno-científicos irão sempre inspirar novas ferramentas e processos que contribuam para novas ideias de uma existência plena.

Essa insatisfação regular do habitante aliada aos meios contemporâneos traduz-se pela procura de novas formas de tornar algo mais eficiente, acelerando a evolução da sociedade num ciclo ininterrupto. A artificialização perpetuada pela arquitectura faz do ambiente uma pasta moldável pelo tempo, destinada a ser transformada enquanto for possível.

Essa modificação do contexto que envolve o utilizador coloca-o em realidades cada vez mais próximas de uma manifestação material dos seus desejos<sup>7</sup>.

5. Gausa, Manuel, "Artificial", (Diccionario Metapolis arquitectura avanzada / Manuel Gausa... et al.). Barcelona, Actar, 2001, pág. 64 – Para Sonja Bettel, "não poderemos distinguir o que é artificial e o que é real. Portanto, chamaremos artificial àquilo que não se refira a nós." (Trad. livre) Para Vicente Guallart, "A natureza natural já não existe desde que o Homem saiu do planeta e pudemos observá-lo de fora. Tudo é artificial." (Trad. livre) Para ambos os autores, a dualidade entre natural e artificial desapareceu. A ideia de um lugar é já, em si, um conceito artificial.

6. Existe a consciência generalizada de que o ser humano e a sua vida urbana já não são passíveis de ser suportados apenas por aquilo que o meio natural lhe oferece. Lida-se com produtos inventados e subprodutos derivados – tudo artificial – e os breves episódios em que é possível observar aquilo que tão vulgarmente se dá o nome de Natureza, como parques ou jardins, são também já tão intervencionados e alterados como um automóvel que sai de uma garagem.

7. Os frescos que figuraram em algumas habitações do império Romano não representaram utopias nem realidades surreais, inalcançáveis aos utilizadores. Representavam imagens suas conhecidas em que grande novidade foi o facto de as aproximarem e de as materializarem num ambiente já completamente artificializado. Dessa forma, o ambiente interior ganhou uma nova profundidade, conteve uma simulação assumida de um lugar alternativo, demonstrando a preponderância do valor do virtual sobre o material.

Se anteriormente, apenas os materiais físicos conseguiam reproduzir lentamente a vontade do habitante, no início do século XXI, o propósito da arquitectura é potenciado pelas possibilidades da tecnologia digital, abrindo as portas à manipulação quase total do ambiente. A tendência demonstra que o Homem vai cada vez mais aproximar-se das suas fantasias à medida que a produção do espaço, no domínio digital, deixa de conhecer limites ou entraves. A simulação virtual desvanece a fronteira para com o que é material e a artificialização atinge um meio muito mais compatível com o intelecto dinâmico e mutável do utilizador.

“Qualquer coisa relacionada com a Natureza, está condenada a desaparecer. Nós nascemos, nós morremos, nós desaparecemos; apenas as ideias, a arte, o artificial parecem ter alguma capacidade de permanência.”<sup>8</sup>

Agora, o natural é apenas figurado nas artificializações e cópias com que a sociedade se rodeia no seu quotidiano. O artificial, por outro lado, é muito mais adaptável, pelo que não se restringe a um formato fixo e original – o seu processo é alterável, pode ser transformado sem perder a sua característica de simulação. Ser artificial implica apenas um princípio, uma noção de que, não sendo original, pode ser trabalhado e aperfeiçoado conforme o desejo. Dessa forma, relaciona-se mais com a mentalidade do ser humano, que a cada momento exige algo novo, não podendo estar dependente daquilo que o meio natural lhe dispõe. No artificial – no fabricado ou alterado – a arquitectura consegue acompanhar a imaterialidade das necessidades do habitante, produzindo a intemporalidade da sua vontade de encontrar um espaço que lhe permita ser onipotente.

8. Lucan, Jacques, (OMA - Rem Koolhaas : architecture 1970-1990). Nova Iorque: Princeton University Press, 1991, pág. 40 / 41 – (Trad. livre) – Elia Zenghellis acerca do valor do natural e do artificial.



## **o caos**

A acção da arquitectura não está apenas dependente dos meios e materiais disponíveis mas também do entendimento que existe sobre o mundo. Sendo uma forma de interagir com o espaço, é vital que essa relação seja sempre a mais apropriada possível às necessidades de quem a utiliza, estando de acordo com os seus processos diários e tirando partido de todas as potencialidades dos mesmos. Dessa forma, o entendimento do qual a arquitectura parte para novas estratégias e aplicações figura-se como uma peça fundamental do seu processo de funcionamento.

Mas antes de compreender o contexto, é vital entender que a apreensão que o ser humano faz da realidade que o envolve depende dos impulsos eléctricos provenientes dos seus sentidos – ele não vê o mundo como ele é mas apenas como o consegue entender. O conhecimento que ele possui é então um resultado de informação limitada que é sempre incapaz de compreender qualquer fenómeno na sua totalidade. Não obstante disso, o esforço em entender o que o rodeia, conduz o Homem a produzir métodos de análise que lhe possibilitam a desconstrução e consequente entendimento da realidade. Para tal, as lógicas e a linguagem que se utilizam para se perceber um fenómeno, servem-se regras e medidas que facilmente são inteligíveis e, embora essa característica permita um domínio e controlo rápido da informação, acaba-se sempre por atingir um ponto em que essas regras se revelam demasiado limitadas para classificar novos fenómenos apreendidos.

O entendimento de uma realidade está assim intrinsecamente dependente dos meios utilizados para a observar e da linguagem utilizada para a classificar, fazendo com que o conhecimento seja sempre um factor condicionado. Qualquer alteração na ferramenta utilizada para observações vai produzir uma leitura distinta e construir uma perspectiva completamente diferente do objecto em análise, conduzindo seguidamente a novas maneiras de pensar e a novos objectos para observar.<sup>9</sup>

9. Gausa, Manuel, “Arquitectura”, (Diccionario Metapolis arquitectura avanzada / Manuel Gausa... et al.). Barcelona, Actar, 2001, pág. 60 – “Conhecer a natureza das coisas para actuar sobre a realidade. Assim começa a arquitectura.” (Trad. livre) Vicente Guallart acerca da arquitectura. O autor refere também que o real valor da arquitectura não resulta de criar formas no espaço mas de gerar relações entre ele. O conhecimento visa produzir formas diferentes de conectar espaço e utilizadores, em vez de simplesmente construir objectos.

A compreensão de uma realidade torna-se então num elemento maleável e sujeito a perturbações por parte de qualquer novo dado que lhe seja introduzido. Para a arquitectura, esse entendimento mutável de uma realidade é o que define os parâmetros com que se vai actuar sobre ela.

É importante ter em mente que o conhecimento de algo assenta na capacidade de relacionar causa e efeito, com o intuito de ser possível prever o comportamento e o funcionamento de cada parte envolvida. Quando essa relação não é óbvia, o objecto ou o fenómeno em estudo vão apresentar condições imprevisíveis – aparentemente instáveis e aleatórias.<sup>10 11</sup> Assim, no início do século XXI, após o desenvolvimento científico e tecnológico ter exposto inúmeros padrões de funcionamento da sociedade e do universo em geral, o pensamento Positivista do século XX foi posto em causa.<sup>12</sup> Os fenómenos naturais deixaram de estar regidos por leis absolutas e invariáveis, assim como a ideia de ordem começou aos poucos a desaparecer dos métodos de análise científica e a ser substituída por princípios de relatividade. O conhecimento mais aprofundado da física quântica, a informação disponibilizada pelas estatísticas da era virtual, a crescente heterogeneidade da Internet, entre outros, revelaram facetas do mundo que antes estavam omitidas.<sup>13</sup> A complexidade da enorme quantidade de informação dificultaram o entendimento do modo como funciona a realidade, pois a simplicidade que se verificava anteriormente foi questionada por novas descobertas.<sup>14</sup>

10. Ballesteros, José, “Caos”, (Ser artificial : glosario práctico para verlo todo de otra manera). Barcelona: Fundación Caja de arquitectos, 2008, pág. 137

11. Áballos, Inaki, (A Boa Vida: visita guiada às casas da modernidade). Barcelona: Gustavo Gili, 2003, pág. 155 – Rem Koolhaas define aqui as megalópoles como um ambiente que, nem natural nem artificial, se assemelham a uma segunda Natureza, a uma paisagem contínua, homogénea e fluída. Na “Cidade Genérica”, é retratada a ascensão dessas megalópoles e a afirmação do urbano sobre o natural em que o novo meio, extremamente difícil de categorizar, demonstra uma instabilidade anormal que remete ao anonimato e à imprecisão cada um dos indivíduos que a protagonizam. É referido que as próprias imagens que acompanham o texto original no livro S, M, L, XL foram desvanecidas para transmitir a ideia de algo não compreendido. É neste ambiente actual, definido pela indefinição, que torna a conjugação da habitação com ele, uma tarefa árdua para o arquitecto.

12. Áballos, Inaki, “A Casa Positivista”, (A Boa Vida: visita guiada às casas da modernidade). Barcelona: Gustavo Gili, 2003, pág. 70 / 71 – Para Auguste Comte, segundo o autor, a filosofia positivista é a principal característica do Modernismo - “O carácter fundamental da filosofia positivista é a consideração de que todos os fenómenos estão submetidos a leis naturais invariáveis, cuja precisão e redução à menor quantidade possível é o objectivo dos nossos esforços.” Dessa maneira, o objectivo do Positivismo seria intensificar a evolução humana, conduzindo o Homem a uma sociedade perfeita, sem conflitos, organizada pela ciência. Tentou criar uma religião que fazia do Mundo, um império da ordem e do progresso. No entanto, para isso, o utilizador da arquitectura teve de se tornar numa abstracção, numa peça de engrenagem sujeita à observação e experimentação. Correspondia a um dado estatístico, previsível, o que rapidamente foi posto em causa pela própria utilização destes espaços.

A instabilidade tornou-se então no mote que rege o pensamento actual – em que já nada pode ser previsto e totalmente entendido no aleatório da acção da sociedade.<sup>15</sup>

Se a simplificação e a generalização praticadas pelo Modernismo conseguiram gerar objectos através de uma produção massificada, rapidamente a falta de variedade da solução entrou em conflito com as exigências do habitante.<sup>16</sup> Nem os demais modelos assentes nos conceitos de diversificação e flexibilidade tiveram a capacidade de lidar com o crescente desejo de individualização devido à falta de especificidade na variedade de opções apresentadas aos habitantes. Além disso, o consumismo estimulou a volatilidade do pensamento do utilizador ao produzir um efeito de efemeridade nos bens de consumo. Vem-se, assim, assumindo as ideias de individualismo e egocentrismo, levando cada sujeito a elevar a sua singularidade como algo fundamental para o seu quotidiano.

O resultado das tentativas de compreender a realidade do início do século XXI define-se num estado de inconstância, em que nada pode ser caracterizado durante longos períodos de tempo, pois os atributos do utilizador ou da sociedade alteram-se frequentemente.<sup>17</sup> A indumentária, a cultura musical, cinematográfica, entre outros e, acima de tudo, a maneira de pensar são algo que varia em poucos dias, tornando complicado conseguir classificar os

13. Vários, (Otra mirada : posiciones contra crónicas / Manuel Gausa, Ricardo Devesa). Barcelona, Gustavo Gili, 2010, pág. 31 – Para Francisco Jarauta, a cultura actual define-se pelo Moderno e Pós-Moderno, pelo eclético, tolerante, transparente e informatizado, submetida a impressionantes fluxos de comunicação e exposta à transformação mais radical e irreversível já alguma vez protagonizada pela humanidade. "Uma crescente complexidade motivada por múltiplos processos e que arrasta consigo a modificação daquelas estruturas simbólicas com as quais se pensam as diferentes ordens da cultura. No seu lugar, uma profunda dissolução e metamorfose anuncia um tempo indefinido... Esse espaço apresenta-se hoje como o lugar da incerteza e da invenção..." (Trad. livre) Para o autor, o espaço actual é instável e mutável, pondo em causa as dicotomias que regiam a forma como se interpretava a realidade. Se até agora a perspectiva tem sido unidirecional, é necessário encontrar novas formas de ver e entender a realidade, para que uma arquitectura mais apropriada ao contexto seja produzida.

14. Actualmente, olha-se para a sociedade e para os processos urbanos da mesma forma que os primeiros marinheiros olharam para o oceano. Tudo parece caótico, aleatório e indeterminado e a acção parece destinada a ocorrer na dúvida. Embora agora se tenha noção do ridículo das ideias desses marinheiros que viam monstros e outros fenómenos mitológicos em tudo o que desconheciam, é se incapaz de verificar uma situação semelhante no início do século XXI em relação à informação disponibilizada pelos meios científicos e tecnológicos.

15. Se se tentasse recolher toda a informação possível de um fenómeno observável, quando se terminasse a tarefa, já as características do fenómeno se tinha alterado para lá do conhecimento. Isto leva à suposição generalizada que a realidade urbana do século XXI se assemelha a um caos – um conjunto de sistemas complexos e dinâmicos cujo entendimento depende do tempo de observação.

16. Koolhaas, Rem, "What ever happened to Urbanism?", (Small, Medium, Large, Extra-Large: Office for Metropolitan Architecture / Rem Koolhaas and Bruce Mau). Nova Iorque: The Monacelli Press, 1998, pág. 161 - Rem Koolhaas afirma que a promessa do Modernismo de transformar quantidade em qualidade através da repetição e abstracção falhou e não passou de um embuste.

fenómenos de uma forma clara e constante. Apesar das novas ferramentas tecnológicas e digitais permitirem observar e processar impensáveis quantidades de informação, a leitura que se faz de todas as flutuações verificadas na sociedade é ainda inconsequente.<sup>18</sup> A falta de novos métodos para entender essas análises, permite que toda a informação produza resultados ambíguos ou contraditórios, cimentando a imagem indefinida que se tem da sociedade.<sup>19</sup>

Uma das dificuldades em entender as análises ao contexto actual passa pela limitação da própria linguagem. A compreensão de uma determinada realidade está dependente da forma como se classificam os processos nela verificados e, consequentemente, o seu funcionamento geral. Sempre que algo diferente é descoberto, os novos processos que o definem não vão necessariamente seguir as regras previamente estabelecidas, o que significa que a semelhança, a oposição ou a partilha de características vai obrigar a uma renomeação desses mesmos processos.<sup>20</sup> Os resultados do uso dos métodos actuais conduzem à aplicação de novos termos compostos, justapostos, mutilados ou até contraditórios, mostrando sempre uma ambiguidade incapaz de oferecer o desejado novo entendimento.

17. Tomando o exemplo da habitação, para projectar uma é necessário considerar todos os padrões passíveis de serem observados: o horário detalhado de cada utilizador, os espaços mais utilizados, as tarefas realizadas em cada divisão, a percentagem de tempo que cada um necessita para estar só, os interesses televisivos e da Internet, os espaços preferidos para certas actividades, os caminhos mais percorridos, entre muitos outros. Além disso, é necessário lembrar que estas rotinas e preferências não se mantêm inertes durante longos períodos de tempo. Alteram-se de um dia para o outro, dos dias de trabalho para o fim-de-semana, do tempo de trabalho para as férias ou simplesmente quando um habitante é introduzido ou retirado de um espaço. Tudo isto contribui para indefinição do campo projectual me que o utilizador não tem uma imagem constante e estável.

18. Gausa, Manuel, “Arkitektör”, (Diccionario Metapolis arquitectura avanzada / Manuel Gausa... et al.). Barcelona, Actar, 2001, pág. 56 – Segundo Vicente Gualart, estima-se que em 2020, a inteligência artificial seja realidade – quando um computador conseguir efectuar o mesmo número de cálculos por segundo que o cérebro humano. Isto significa que em poucos anos poderão haver computadores a desenvolver projectos de arquitectura – levantando a questão pertinente do possível fim da participação humana na produção de espaços. Por outro lado pode significar o início de uma nova arquitectura híper-específica no que toca à sua apropriação em relação a cada necessidade do utilizador. O que é inquestionável, são as profundas alterações que se vão verificar ainda no início do século graças aos desenvolvimentos tecnológicos e digitais.

19. Mozas, Javier, “Sobre a Vida das Casas”, (Rashomon : la triple verdad de la arquitectura). Vitoria-Gasteiz: A+T, 2011 pág. 147 – Javier Mozas afirma que os níveis de consumo aumentaram e o individualismo se afirmou. Para N. J. Habraken, segundo o autor, a sociedade ocidental converteu-se numa sociedade de consumo que procura cada vez mais e diferente, enquanto os arquitectos obrigam os utilizadores a aceitar os edifícios tal e qual eles são, condicionando fortemente a sua utilização e presença. Dessa maneira, a adaptação é impedida pela mesma inércia projectual que resiste ao processo de inovação.

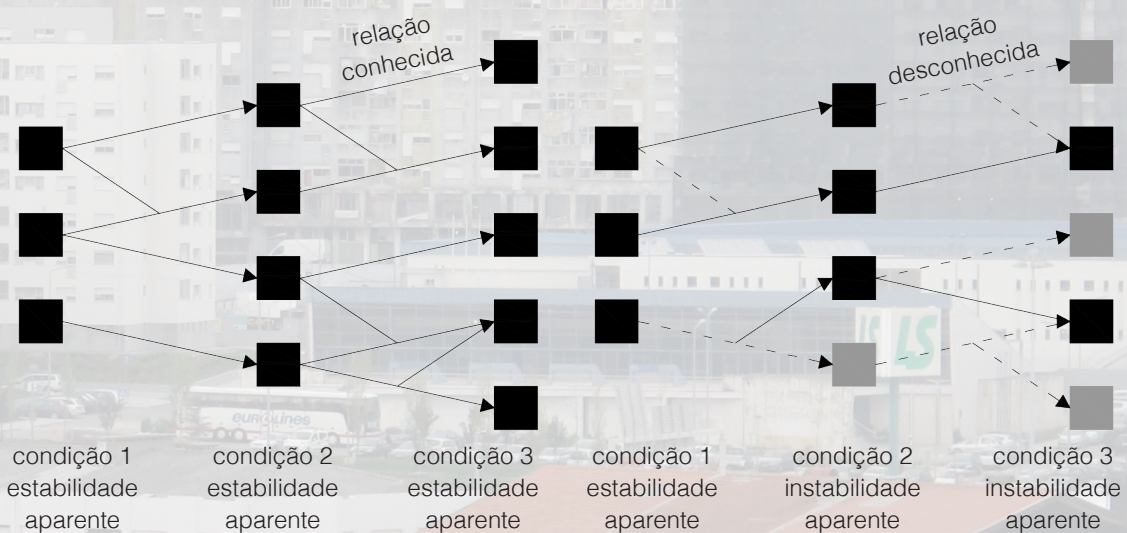
20. Price, Cedric, “Postscript”, (RE : CP / by Cedric Price ; contrib. Arata Isozaki, Patrick Keiller, Rem Koolhaas). Basileia: Birkhauser, 2003, pág. 54 – Se Cedric Price sugeriu a substituição do termo “cidade” por uma nova palavra associada à percepção humana de tempo que se relaciona com o espaço, muitos outros termos que são tidos como inquestionáveis devem ser postos em causa e substituídos.







**CAOS** = estado cujo entendimento depende do tempo de observação  
– a inexistência de uma análise completa permite a aparência de características aleatórias ou não previstas no evento  
(não há caos – apenas o desconhecido)



A compreensão de uma realidade funda-se na capacidade de entender a relação entre causa e consequência. Quando tal não se verifica, um fenómeno parece gerar resultados aleatórios, incompreensíveis. Num conjunto, esta situação multiplica e apresenta um estado desconhecido que não consegue ser explicado. No início do século XXI, define-se o conceito de contexto como um caos, onde eventos aparecem de forma espontânea e toda a realidade se torna um elemento instável e improvável de ser entendido. No entanto, tudo isto é motivado por uma falta de capacidade para se observar todas as relações e as classificar. O caos resulta de uma ignorância e impotência generalizada, no entanto, o contexto é apenas governado por processos ainda desconhecidos, a instabilidade é uma estabilidade desconhecida para já.

No início do século XXI ainda se descreve a arquitectura recorrendo a uma linguagem adequada a um tempo já passado. Improvável de definir todos os fenómenos que se verificam agora – como a aproximação directa às tecnologias digitais – o arquitecto é induzido a pensar que os métodos anteriores são melhor aplicáveis, uma vez que são os únicos adaptados à linguagem que utiliza.

Face a esta crise, nada de novo surgiu – no lugar de se procurar alternativas, afirmou-se a ignorância<sup>21</sup> e em vez de se investigarem novas ordens, assumiu-se a incerteza.<sup>22</sup> Embora o contexto urbano, psicológico e social já não seja o mesmo do de 1970, de 1990 ou de 2010 e os processos que regem a sociedade revelem também uma maior complexidade e dinâmica, as estratégias de análise empregues continuam a pautar-se pelos mesmos ideais do século anterior. No início do século XXI, a ilusão da impotência da arquitectura em relação à realidade que integra rejeita todas as ideias alternativas que questionem outras possibilidades de acção.<sup>23</sup> Define-se antes uma noção de incapacidade perante a generalidade, focando-se apenas na tentativa de resolução de um pormenor, numa tentativa desesperada de se contribuir com algo pertinente para o contexto.<sup>24</sup>

21. Koolhaas, Rem, “What ever happened to Urbanism?”, (Small, Medium, Large, Extra-Large: Office for Metropolitan Architecture / Rem Koolhaas and Bruce Mau). Nova Iorque: The Monacelli Press, 1998, pág. 965 / 967 - Em relação à forma como os arquitectos vêem o urbanismo actualmente, Rem Koolhaas afirma que “a nossa relação com a crise da cidade é profundamente ambígua; continuamos a culpar os outros da situação pela qual a nossa utopia incurável e a nossa conformidade são responsáveis.” A insatisfação em relação ao contexto apreensível não conduziu à produção de uma alternativa, simplesmente gerou novas formas de articular essa insatisfação. É referido como exemplo o caso da geração de Maio de 1968, envolvida em duas operações paralelas: a documentação de novas teorias sobre a cidade e o rir dos planos urbanísticos anulados pelo Urbanismo. O autor defende que a atitude revelou uma estratégia dogmática e evasiva das questões em causa.

22. Koolhaas, Rem, “What ever happened to Urbanism?”, (Small, Medium, Large, Extra-Large: Office for Metropolitan Architecture / Rem Koolhaas and Bruce Mau). Nova Iorque: The Monacelli Press, 1998, pág. 969 – Para Koolhaas, para se lidar com este problema e a situação actual, não se deve continuar a pensar com base em fantasias de ordem e onnipotência, mas apenas de incerteza. No lugar de apontar a configurações estáveis, campos poderão ser criados com o propósito de acomodar processos que se recusem a ser cristalizados em formas definitivas, não separando ou identificando entidades mas descobrindo híbridos sem nome. O autor menciona além disso que a certeza de falhar terá de ser o oxigénio ou gás do riso enquanto que o Modernismo será a droga mais potente.

23. Áballos, Inaki, (A Boa Vida: visita guiada às casas da modernidade). Barcelona: Gustavo Gili, 2003, pág. 22 – Para Inaki Ábalos, o importante é a ideia de individualizar a partir de um sistema, isto é, de operar com poucas variáveis, ligadas entre si para obter resultados complexos e diversos. Através de sistemas amplos, as respostas produzidas podem ser variadas e até inesperadas – características que se relacionam com a mentalidade individualista da sociedade.

24. Vários, (Otra mirada : posiciones contra crónicas / Manuel Gausa, Ricardo Devesa). Barcelona, Gustavo Gili, 2010, pág. 262 – “Além de 0,001% de edifícios auto glorificados, a arquitectura actual constrói-se cada vez mais insensível à cultura do nosso tempo. Ou talvez demasiado sensível à vulgaridade social do acto de construir.” (Trad. livre) – Vincente Guallart



“Existe uma profissão (apenas uma) em que o progresso não é considerado necessário, em que a preguiça é coroada e que a referência é sempre o passado – a arquitectura.”<sup>25</sup>

O passado contribui mais para a maneira de pensar que o presente, fazendo sempre das possíveis soluções novas algo ultrajante para os supostos valores da sociedade. À medida que a imaginação e a invenção dão lugar ao conformismo e à aceitação da ideia de que já tudo foi criado, a sociedade deixa de conhecer lógicas apropriadas ao seu espaço-tempo. Numa era em que a criatividade está conotada com a utopia, a consciência de que a realidade mudou desde o século anterior não consegue inspirar metodologias alternativas.<sup>26</sup> Ao pensar acerca da sociedade actual podemos encontrar dois tipos distintos de postura, a de um curioso que tenta criar novas formas de ver o mundo e a de um incrédulo que não consegue relacionar o que vê com os dogmas que lhe regem o pensamento. A crescente entropia a nível da imaginação de novas soluções<sup>27</sup> deve ser contrariada pela produção de diferentes perspectivas sobre o caos que rodeia a habitante actual.<sup>28</sup>

Uma compreensão mais eficaz das análises pode devolver à arquitectura o papel de construir com propósito, assentando em tudo que já realizou anteriormente mas tendo uma clara noção do potencial que possibilita à sociedade.<sup>29</sup>

25. Le Corbusier, “Olhos que não vêm II: aviões”, (Towards a New Architecture). Nova Iorque, Dover Publications, 1985, pág. 109 – Le Corbusier (Trad. livre)

26. Price, Cedric, “Erasing Architecture into the System – Arata Isozaki” (RE : CP / by Cedric Price ; contrib. Arata Isozaki, Patrick Keiller, Rem Koolhaas). Basileia: Birkhauser, 2003, pág. 25 – “Se hoje em dia escrever sobre utopias é um sinal de desolação espiritual, planeá-las é um acto criminoso.” (Trad. livre)

27. O valor da acção arquitectónica do século XXI esgota-se instantaneamente pois não existem fachadas suficientemente disformes, torres satisfatoriamente altas, paredes tão brancas, telhados de duas águas em número razoável ou volumes digitalmente distorcidos que consigam preencher a lacuna da falta de conexão entre utilizador e contexto. Estes edifícios e espaços que não são arquitectura enchem qualquer ambiente urbano e invadem o plano urbano para acrescentar algo que não é bem necessário para a sociedade.

28. Vários, (Otra mirada : posiciones contra crónicas / Manuel Gausa, Ricardo Devesa). Barcelona, Gustavo Gili, 2010, pág. 259 – Vincente Guallart sobre a arquitectura actual. Enquanto acção que manipula uma realidade ou um contexto, a arquitectura pode ser conduzida por qualquer um que se proponha a alterar os padrões de funcionamento da sociedade com o intuito de tornar algum processo mais eficiente. Enquanto transformação do espaço adaptada às exigências da sociedade, a arquitectura vai desde o construtor de auto-estradas, ao programador informático, ao especulador imobiliário, entre outros. Isto não significa que não exista a necessidade de haver o arquitecto, simplesmente demonstra que a prática vai acontecer independentemente de ser teorizada e prevista. Dessa forma, acompanhado a inacção perante outras formas de entender o mundo, surgiu então uma arquitectura que constrói carapaças vazias – formas que se recriam a partir de uma mentalidade inconsequente, enquanto a verdadeira arquitectura se esconde sob outros nomes e formatos.

29. Price, Cedric, “Postscript”, (RE : CP / by Cedric Price ; contrib. Arata Isozaki, Patrick Keiller, Rem Koolhaas). Basileia: Birkhauser, 2003, pág. 57 / 64 - “Penso que actualmente a arquitectura não faz o suficiente, não enriquece tanto a vida das pessoas como a Internet ou uma boa história ou uma música. A Arquitectura é má performer, é constantemente má.” (Trad. livre) O autor refere que a arquitectura deve criar novos apetites, novas fomes, em vez de tentar resolver problemas, pois é demasiado lenta a fazê-lo.

“No passado, três avanços fundamentais na comunicação humana conseguiram alterar até à última faceta o nosso mundo, de um modo enorme permanente. O primeiro foi o da fala, o segundo a escrita e o terceiro a imprensa.

Encontramo-nos agora perante um quarto avanço na comunicação, tão importante como os três precedentes: o computador. Esta quarta revolução permitirá que a maioria dos seres humanos seja mais criativa que até aqui. E desde que não destruamos o mundo numa guerra nuclear, por excesso de população ou contaminação, chegaremos a um universo de tecnocranças, tão diferente do actual, como este do mundo das cavernas. Até que ponto serão diferentes as vidas da próxima geração em relação às dos seus pais e avós?

A resposta imediata consiste em encarar o computador meramente como mais uma forma de diversão, uma espécie de supertelevisão. Pode empregar-se para jogos muito complexos, estabelecer contacto com os amigos e diversas competições triviais. E, mesmo assim, essas coisas podem mudar o mundo. Antes de mais, a comunicação por redes de computadores pode fazer desaparecer a sensação de distância. Pode converter todo o Globo numa espécie de bairro, o que se revestirá de consequências importantes: o desenvolvimento do conceito da Humanidade como uma única sociedade e não como uma coleção de segmentos sociais interminável e inevitavelmente opostos entre si. O mundo desenvolverá uma língua franca global, um idioma (sem dúvida algo de muito próximo ao que hoje acontece com o inglês) que todo o mundo compreenderá, mesmo as pessoas que conservem o seu próprio idioma individual para uso local. (...)

Isto significa que as tecnocranças de amanhã estarão acostumadas a viver num mundo descentralizado, onde se poderá alcançar uma larga variedade de coisas desde o lar – ou onde se estiver – para fazer tudo o que se necessitar. De certo modo, e simultaneamente, sentir-se-ão isoladas e em contacto total.” – Isaac Asimov, “Um Futuro Fantástico” - Visões de Robot

**da habitação**

## a definição e localização

A habitação é aqui entendida como a fundação que o utilizador constrói no universo que percorre. É através da habitação que o utilizador perpetua qualquer interação com a realidade que o rodeia, sendo o elemento que estabelece a sua presença na sociedade. Para desconstruir o caos através do qual é visto o contexto actual é então necessário compreender como se relaciona o sujeito com o espaço que percorre diariamente.

A habitação não deve ser aqui entendida como um mero contentor que reúne todas as actividades ou espaços domésticos do sujeito, mas também pelos locais que são visitados no exterior, aos percursos de e até ao local de trabalho, entre outros.<sup>1</sup> Neste sentido, habitação significa qualquer espaço que ele percorra, qualquer mundo que ele imagine, qualquer relação que ele possa estabelecer com um objecto ou entidade. Se é nisso onde estão depositadas as referências a partir das quais se constrói um espaço individual, então o habitar pode ser localizado em cada ambiente e objecto que esteja em contacto com o habitante, pois essas relações pressupõem sempre uma interação em que o utilizador é modificado por essas realidades e, se possível, operando alterações nelas conforme a conveniência.

Assim, o interior do carro pode ser considerado um espaço da habitação devido à influência que tem no quotidiano do sujeito ao transportá-lo por diferentes sítios, ao mantê-lo fechado durante longos períodos de tempo no trânsito, etc. Todas essas reacções afectam o habitante, uma vez que ele modifica o seu comportamento em detrimento de uma acção exterior. Até uma imagem pode ser considerada como parte de uma habitação devido à influência que tem na experiência de quem a observa, definindo, dessa forma, a habitação como um sem-número de ambientes que o utilizador percorre e experiencia no seu quotidiano – é a soma dos seus espaços pessoais, de onde recolhe o conteúdo que abastece a sua personalidade e onde a manifesta.<sup>2</sup>

Enquanto conceito abstracto, ela não significa uma área limitada mas sim tudo que é

1. Leupen, Bernard, (Housing Design : a manual / Bernard Leupen, Harald Mooij). Roterdão: Nai Publishers, 2011, pág. 21 – Para o autor, o habitar realiza-se entre e em ambos os lados da separação entre interior e exterior doméstico. De como se vai de casa ao emprego ao local onde se fazem as compras, tudo faz parte do habitar a uma grande escala e tudo significa um ambiente relevante para a habitação.

possível apreender por parte do habitante – todo o universo.<sup>3 4</sup> No lugar de um objecto, surge uma imagem de uma habitação análoga a um vasto campo, repleto de diferentes porções – não necessariamente coerentes – que compõe um panorama diário a partir do qual o utilizador constrói o seu ser e estar.

A influência manifestada pela habitação de cada sujeito faz-se sentir além do seu próprio espaço privado, fazendo com que qualquer oscilação ou mutação em outras habitações tenha reflexos imediatos na sua experiência. De certa forma, a sociedade é composta por elementos individuais – habitantes – que se interferem e afetam constantemente, numa simbiose global em que ninguém existe isoladamente ou para si próprio.

A habitação de um encontra-se em consonância com outras e, quando cada um destes campos se cruza com outro, torna-se algo mais, no sentido em que absorve um conteúdo mais complexo para o seu catálogo de realidades – habitações dentro da habitação. Isto demonstra que a realidade que o utilizador habita é composta não por espaços e paisagens inertes mas por outras habitações. Torna-se num lugar de lugares, um híper espaço em que cada ambiente dá acesso a novas realidades, cada uma com ligações a muitas outras.

Contudo a arquitectura imagina a habitação como um espaço privado limitado pela materialidade proposta, em que cada zona suporta uma série de actividades domésticas. Embora o espaço doméstico se centralize em acções como dormir ou comer, a habitação pode ser imaginada além dessa limitação. A área utilizada para o convívio entre amigos é tão relevante como a sala de estar, a caixa de entrada do endereço electrónico é tão fulcral

2. Quem atravessa regularmente uma ponte sobre um rio ou passa um edifício icónico tem nesses símbolos uma parte da própria identidade – neles cria suportes para a forma como vê o mundo. A partir do momento em que fazem parte do catálogo de imagens que compõem o seu dia-a-dia, tornam-se parte de si, são o ambiente que estão habituados a contactar e que lhes modifica a sua visão do mundo. Assim, esses espaços tornam-se parte da habitação pelo papel activo que têm no quotidiano do utilizador.

3. Friedman, Yona, “Pro Domo”, (Pro Domo / Yona Friedman ; coord. Albert Ferré, Dolors Soriano, Anna Tetas). Barcelona, Actar, pág. 9 – Segundo o autor, a casa não existe de forma isolada – imaginar uma casa é imaginar o mundo inteiro. Assim, os outros habitantes fazem parte do mundo de cada um, perfazendo um universo habitado pelos “vizinhos” do utilizador. É possível dizer que perante este facto, fazer uma casa significa pensar a sua relação com tudo o que a envolve.

4. Áballos, Inaki, (A Boa Vida: visita guiada às casas da modernidade). Barcelona: Gustavo Gili, 2003, pág. 56 – O autor questiona como uma criança projecta. Entre a inovação e a nostalgia, existe a imagem de uma grande casa familiar, repleta de características suas conhecidas, cantos e recantos. O que importa destacar aqui é a multiplicidade inapreensível desta habitação descrita, como se fosse um labirinto, uma diversidade de microcosmos.

como o quarto pessoal ou as carruagens do metro tão importantes como a cozinha – tendo em conta que ambas são utilizadas com uma frequência comparável.

Considerando uma função básica como a alimentação, a moldura física que a enquadra não necessita de ser apenas considerada pela presença de um fogão, uma mesa, cadeiras e outros, pois, além da configuração espacial, até a paisagem exterior que penetra por uma janela abre a possibilidade de uma nova realidade influenciar esta acção. Pela quantidade de luz que penetra o espaço, pela vista disponível, pelo barulho de pessoas ou carros que chega do exterior, etc, todos esses eventos fazem parte do espaço de alimentação.<sup>5</sup> Um pano de fundo pertence tanto a uma acção como um interveniente principal, podendo até tornar-se preponderante para o desenvolvimento da acção em si.

Isto significa que algo que qualquer habitação tem é a interacção entre o mundo que os utilizadores edificam e aquele que os rodeia.<sup>6</sup> O espaço de habitar denota uma colecção de ambientes que definem o espaço pessoal do habitante, onde ele constrói e experimenta esse próprio universo numa manifestação óbvia da sua identidade.<sup>7</sup> Cada habitação é única, pois cada indivíduo interage de forma singular com a realidade. O que para um é uma referência e um espaço fulcral para o seu quotidiano, para outro pode ser apenas mais uma parte do fundo que contextualiza a sua habitação. Considerando isso, não se pode entender o espaço de habitar enquanto algo que possa ser representado de forma genérica – não existe um modelo base que possa ser aplicado, devido à singularidade das necessidades de cada sujeito. Na sua singularidade, o utilizador cria constantemente uma habitação única e irrepetível, repleta de ambientes materiais, virtuais e psicológicos que manifestam a sua maneira de estar no mundo.

5. Descrever uma cozinha implica descrever todo o conteúdo que provém de cada abertura nesse volume fechado. O exterior é uma influência, assim como o aquilo que decorre no corredor ou em salas adjacentes – a refeição é composta por todos estes elementos. Mesmo quando existe uma televisão no espaço, que não deve ser analisada como um mero aparelho, introduz um sem número de realidades na cozinha. A acção de comer limita-se então a todo um universo de imagens e sons em vez de a quatro paredes, um chão e um tecto.

6. Leupen, Bernard, (Housing Design : a manual / Bernard Leupen, Harald Mooij). Roterdão: Nai Publishers, 2011, pág. 23 – Bernard Leupen relembra que qualquer habitar está contido num contexto social e numa sociedade humana. Isso significa que a presença mínima do habitar implica uma interacção entre o mundo do utilizador e aqueles que o envolvem.

7. Vários, (Otra mirada : posiciones contra crónicas / Manuel Gausa, Ricardo Devesa). Barcelona, Gustavo Gili, 2010, pág. 129 – “Cada pessoa é um mundo; cada casa é um mundo.” (Trad. livre) – Vincente Guallart sobre a singularidade de cada utilizador e habitação. A frase explica que, ao conter múltiplas preferências e experiências, cada pessoa atinge um enorme nível de complexidade, significando que a casa em si, é também um campo vasto e sofisticado.



Do interior doméstico, ao local de trabalho, ao cinema, ao e-mail, aos sonhos, etc. – ela é um conjunto diversificado de ambientes que perfazem o quotidiano do sujeito.<sup>8</sup> O que o utilizador habita é então um catálogo cujo funcionamento não depende exclusivamente dele, encontrando-se num trânsito constante entre cada uma dessas realidades.<sup>9</sup>

Consequentemente, a habitação deixa de ser associada a um universo estável e passa a ser conotado com uma aparente instabilidade, lembrando a enorme complexidade dos processos diários de um conjunto de utilizadores que agora são passíveis de ser observados. Não existem partes nem sectores individuais, tudo existe em relação entre si. Esse oceano volúvel que é o quotidiano da sociedade é o palco da habitação individual – da realidade que cada habitante percorre. A escolha é o que define o espaço e o que caracteriza o utilizador, pois é ele quem traça o errático caminho pelo catálogo disponível.<sup>10</sup>

Com a crescente importância das redes sem fios e com a enorme facilidade da mobilidade física, o domínio de cada habitante sobre o seu território atinge actualmente a escala planetária. A influência de lugares distintos e longínquos é, de igual modo, maior, expandindo o alcance daquilo que é apreendido. A base da arquitectura depende agora da interconexão entre diferentes pontos – não só ligações entre dois espaços mas também a comunicação entre duas realidades diferentes.<sup>11</sup> Graças aos meios de comunicação físicos e digitais, a ideia de distância foi subvertida e substituída pela de acessibilidade.<sup>12</sup> Agora interessa mais estar conectado do que estar perto, especificando a localização da habitação não num

8. Gausa, Manuel, “Habitar”, (Diccionario Metapolis arquitectura avanzada / Manuel Gausa... et al.). Barcelona, Actar, 2001, pág. 263 – “Habitar na arquitectura situa-se no umbral que permite a criação de mundos para o sujeito que vive este final de milénio.” (Trad. livre) – José Moralles. Esta declaração é aqui apresentada como uma confirmação da facilidade em materializar realidades alternativas que perfaçam o quotidiano do habitante. Graças às novas tecnologias digitais, qualquer um pode ser confrontado com ambientes muito mais adaptados às suas necessidades.

9. Áballos, Inaki, (A Boa Vida: visita guiada às casas da modernidade). Barcelona: Gustavo Gili, 2003, pág. 157 – Toyo Ito afirma que o sujeito pós-humanista habita um magma cujas leis de organização caótica não lhe pertencem. Ele está dentro e fora, como um parasita que apenas cumpre a sua função como elemento integrante de um sistema global. O autor define o local da habitação num vórtice, onde estão concentradas e vincadas intensidades que sugerem a expressão mínima do habitar. No entanto, sempre em movimento, como se pode obter uma imagem dessas fixações?

10. Koolhaas, Rem, “A Cidade Genérica”, (Três Textos Sobre a Cidade). Barcelona: Gustavo Gili, 2010, pág. 40 – “A condição de estar em trânsito está a tornar-se universal.” A palavra trânsito é aqui interpretada como um conceito de movimento ou transição. Dessa maneira, a universalidade da ideia pode corresponder a uma maior facilidade actual em transmitir informação – através de dados digitais, bens ou até mesmo de pessoas.

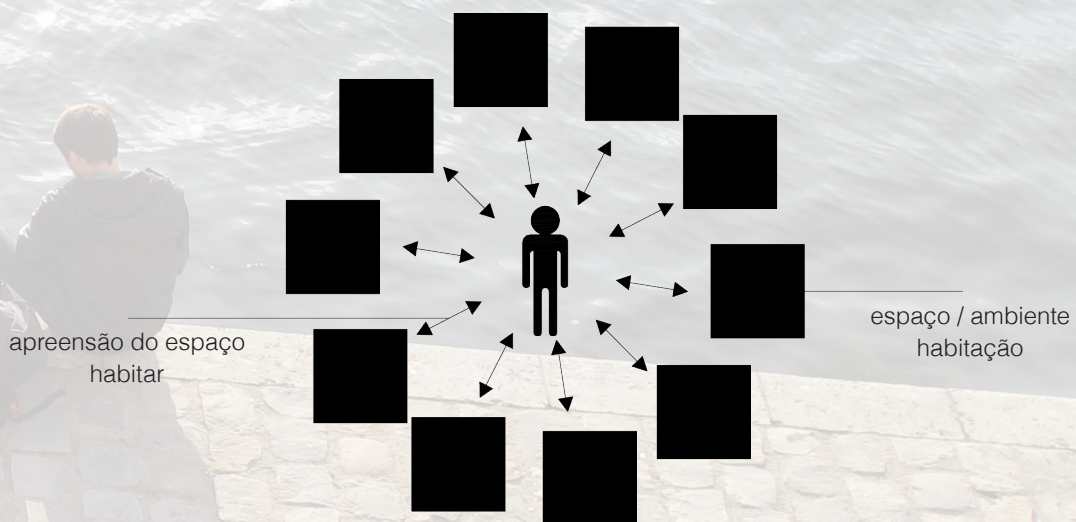
11. Leupen, Bernard, “A Tecnologia”, (Design and Analysis). Roterdão: 010 Publishers, 1997, pág. 125 – O autor menciona que o colectivo dos Archigram via a cidade do futuro como uma vasta rede de comunicações, que tentava aproveitar ao máximo o potencial da tecnologia. A partir do momento em que a informação se tornou digital, a sua transmissão simplificou-se.







**habitação** = realidade que contextualiza a presença e acção do utilizador (pode ser material, virtual, psicológica)



Descrever uma habitação implica imaginar todos os espaços que detêm uma grande importância para o habitante, pelo universo pessoal que lá está contido. No entanto, descrevê-los implica uma descrição de tudo o que rodeia estas zonas, de todos os processos que lá existem e se propagam para outros espaços. De repente, pensar numa habitação já presume toda a realidade que envolve o mundo doméstico, incluindo até o espaço de trabalho, o transporte diário, entre outros. O que é a habitação então? Uma contenção física planeada por um arquitecto ou todo um contexto espaço-temporal pertencente ao habitante?



espaço particular mas entre vários espaços.<sup>13</sup> A relevância e vantagem da conectividade prende-se com a transmissão de informação – ao apreender diferentes realidades, torna-se possível adquirir uma nova perspectiva sobre o próprio quotidiano. Assim, a complexidade motiva um maior conhecimento e, conseqüentemente, uma nova inteligência para gerar habitações mais complexas.

Entendê-la como a soma de todos os ambientes que o utilizador percorre significa que não se pode considerar a sua localização enquanto uma mancha num mapa. A habitação, sendo o reflexo de cada escolha e apropriação feita pelo habitante, é um quase organismo que se transforma a todos os milésimos de segundo. Em vez de uma imagem, que exclui a quarta dimensão – o tempo – a localização do espaço de habitar está agora mais próxima de uma transmissão em tempo real que representa toda a realidade experienciada pelo habitante.<sup>14</sup> Se antes uma planta com uma organização funcional permitia antever certos padrões de utilização, agora existe o conhecimento que o quotidiano é muito mais complexo e dinâmico que umas divisões feitas em papel.<sup>15</sup>

No entanto, o facto da habitação apenas poder ser reproduzida em tempo real levanta a questão da validade e finalidade da sua própria representação. Não se deve considerar que algo só pode ser apresentado na sua condição actual, pois ou se limita a imagem desse

12. Gausa, Manuel, “Arquitectura Avanzada”, (Diccionario Metapolis arquitectura avanzada / Manuel Gausa... et al.). Barcelona, Actar, 2001, pág. 63 – Se a revolução industrial correspondeu à arquitectura moderna, a era digital corresponde à arquitectura avanzada. As distâncias já não existem, pelo que todo o mundo é um terminal. Isto demonstra que o local material já não é tão relevante, pois, ao permitir um acesso digital, todo o mundo se subverteu sob a flexibilidade e maleabilidade virtual.

13. Todos os dias o utilizador pode percorrer até 10 quilómetros entre a sua casa e o local de trabalho, pode estar em contacto com pessoas de origens completamente distintas, pela Internet pode aceder a locais do outro lado do planeta e pela televisão ver um programa que retrata um contexto espaço-temporal diferente do seu. O espaço tempo do utilizador já não é algo limitado a uns quilómetros quadrados mas extensível a enormes distâncias físicas, virtuais e psicológicas. Ele próprio é um habitante que percorre e descobre mais pormenores desse novo mundo. Facilitado pelos meios tecnológicos, o utilizador já não necessita de se mover no espaço – agora são inúmeros espaços que se movem através dele, fazendo dele um viajante incessante pelo teatro do mundo.

14. Gausa, Manuel, “Tempo”, (Diccionario Metapolis arquitectura avanzada / Manuel Gausa... et al.). Barcelona, Actar, 2001, pág. 582 – “O tempo é um novo material do projecto. A arquitectura como processo aberto, como acto no finito, necessita de saber incorporar o tempo no resultado da sua organização.” (Trad. livre) – Vicente Guallart. Contudo, para tal acontecer, a arquitectura torna-se em algo diferente da ideia que o arquitecto do início do século XXI possui.

15. Tendo em conta o que a tecnologia possibilita no início do século XXI, o espaço doméstico perdeu os limites impostos pelo desenho do arquitecto. As mutações que esses factores operam na habitação transformam-na em algo aparentemente sem limites, onde cada habitante é mais livre para moldar o seu ambiente e construir o seu próprio mundo.

objecto ou simplesmente se tem em conta todo o histórico do mesmo. A compreensão do posicionamento da habitação aproxima-se mais das ligações que faz entre os ambientes que contem, representando cada escolha feita pelo habitante, desconstruindo o seu quotidiano e entendendo as suas preferências. Desse modo, este espaço deixa de ser algo inerte e começa a basear-se num conceito de tempo que se altera sempre que o utilizador é confrontado com alguma coisa nova.<sup>16</sup> Torna-se num elemento moldável, capaz de ser alterado e transformado, em que o resultado não é o mais relevante mas sim todo o percurso. A habitação assume-se como um verdadeiro processo que considera a maleabilidade das suas alterações com o intuito de ser uma estratégia para mais e novas transformações – o habitante produz e localiza-se em cada uma das suas opções.

Talvez a habitação não tenha necessariamente uma representação e seja integralmente composta pelas preferências do utilizador.<sup>17</sup> E se o catálogo de ambientes construídos pelo habitante tem valor pela catalogação em si, então o espaço doméstico do século XXI pode relacionar-se com esta interactividade, motivando o confronto do sujeito com cada vez mais realidades de forma a enriquecer a sua experiência. O habitante actual pode se transformar num viajante que, escolha após escolha, edifica um universo repleto de outros universos – para ele, o importante é o que consegue recolher e que pode oferecer. A escolha é o que funda o habitar.

16. Áballos, Inaki, (A Boa Vida: visita guiada às casas da modernidade). Barcelona: Gustavo Gili, 2003, pág. 191 / 192 – Quando em 1994, Inaki Ábalos e Juan Herreros apresentam as Casas AH, protótipos que colocam em causa a forma como se pensa o habitar, surgem como modelos que tentam “oferecer um produto que, nos seus interesses, carácter e qualidades, se adaptem melhor, isto é, identifiquem-se mais com a maior fugacidade da vida do Homem e das coisas que o rodeiam, com uma nova concepção de tempo.”(Trad. livre) Nas casas AH, Ábalos e Herreros tentaram ter em conta a alteração tecnológica, constatando a mudança de hábitos de acordo com esse mesmo contexto. A comparação com o relógio Swatch sugere que esses relógios se associam à realidade de 1990 como um relógio de pêndulo à realidade de uma casa tradicional. Os autores referem-se às casas AH como “uma tentativa de conduzir a simplicidade e a agilidade dos sistemas técnicos do mercado actual a novos paradigmas arquitectónicos.” (Trad. livre)

17. À semelhança de um histórico pessoal de Internet em que não interessam apenas os locais visitados mas também o que motiva cada transição e alteração de percurso pela rede. O interesse de um histórico de utilização não se prende pelos locais visitados mas pelas tendências que incitam a uma maior frequência por determinadas zonas do sistema. De igual modo, ter acesso às rotinas dos habitantes é mais relevante pela perspectiva de demonstrar a sua maneira de pensar e agir do que simplesmente saber o que fizeram. Para o arquitecto, é através da maneira com que o utilizador encara o mundo que ele consegue elaborar novas dinâmicas adaptadas a esses princípios de forma a obter resultados mais consequentes.

## a evolução do espaço doméstico

O espaço doméstico, é o expoente máximo da interação do utilizador com a realidade material que o envolve. Aí, ele realiza a maioria das suas actividades primárias como comer ou dormir, fundando uma ideia de individualização à medida que adapta o espaço às suas necessidades. Torna-se então num exemplo fulcral para entender o habitante e como lidar com a sua forma de ser e estar no mundo.

A maneira como se pensa o espaço doméstico está sempre em simbiose com o contexto. Conforme a necessidade do utilizador e da sociedade, a organização é determinada de forma a facilitar as acções diárias. Uma vez que o espaço do habitante existe de acordo com o espaço-tempo que integra, contribuindo para essa mesma realidade, este está assim dependente de cada inovação tecno-científica que lhe possibilite novas formas de ser pensado e projectado. E tendo isso em conta, a revolução industrial foi particularmente fundamental para como o interior doméstico é actualmente pensado, ao permitir que a ciência e a tecnologia comesçassem a ter o seu papel e importância na habitação.

Se no momento em que os espaços domésticos se ligaram a uma rede de águas passaram a não ter de a recolher noutro sítio; quando a evacuação de lixos e dejetos tornou desnecessária a existência de casas de banho públicas ou comuns; a ligação a rede de gás suprimiu a obrigação da recolha de fontes de energia como o carvão; a possibilidade de tomar banho em casa eliminou os banhos públicos, então, a tendência evolutiva das mutações da habitação demonstra um crescimento para o interior privado e a libertação dos seus ocupantes para outras tarefas não relacionadas com a manutenção da vida doméstica.

As transformações tecno-científicas como a canalização, a electricidade, o telefone, a televisão e a Internet, forçaram a expansão do habitar para o interior doméstico, à medida que a complexidade das rotinas e da presença do utilizador se densificaram nesse mesmo espaço. Logo com a introdução do telefone, tornou-se possível ter uma vida social activa sem abandonar o conforto do espaço privado.<sup>18 19</sup>

Foi assim estabelecida uma sociedade interconectada globalmente em que o espaço de cada um se assemelhou a uma plataforma de acesso social.<sup>20</sup> Consistiu em mais uma forma

que as habitações tiveram de estar em contacto entre si, possibilitando a manifestação de informação relativa a um sujeito num espaço diferente. Porém, esta nova relação não implicou um convívio físico e, deste modo, a habitação conheceu mais uma dimensão em que passou a estar presente. Uma dimensão que, ao não depender da materialidade, não necessitou que o habitante saísse do interior doméstico para lhe aceder.

Cada utensílio e ferramenta introduzida retirou a necessidade do utilizador continuar a desempenhar determinada função, soltando-o para um novo papel social. À medida que as tarefas domésticas primárias foram sendo facilitadas, o habitante viu o seu tempo pessoal disponibilizado para novas actividades mais relacionadas com o seu bem-estar – equivalendo a um aumento do tempo ocioso.<sup>21</sup>

No entanto, devido aos recentes desenvolvimentos tecnológicos, esse tempo disponível não equivaleu a uma maior presença da sociedade nos espaços públicos mas a uma maior assiduidade no universo virtual que a conecta entre si.<sup>22</sup>

18. Leupen, Bernard, (Housing Design : a manual / Bernard Leupen, Harald Mooij). Roterdão: Nai Publishers, 2011, pág. 27 – O autor sublinha a importância dos cabos e ligações que conectam o interior doméstico a todo o contexto. São estes que trazem a electricidade, o rádio, a televisão, o telefone e a Internet. Apesar de agora as redes sem fios já serem elas também preponderantes para o funcionamento de um espaço, o que é importante realçar é a construção do doméstico sobre múltiplas ligações – assim, tudo existe conectado e relacionado.

19. Echeverría, Javier, “O Progreso Doméstico”, (Cosmopolitas domésticos : XXIII premio anagrama de ensayo). Barcelona: Anagrama, 1991, pág. 61 – O autor refere que o último terço do século XX produziu uma autêntica revolução doméstica – as casas dotaram-se de uma infraestrutura tecnológica que permite conectar cada uma delas entre si. Tendo isso em conta, a validade do termo privado quando aplicado ao interior doméstico mudou de figura e tornou-se algo diferente ou com outra definição possível. Agora, as casas tornaram-se em lugares de representação da actividade pública. Através de dispositivos electrónicos, é possível aceder, nem que apenas passivamente, aos espaços sociais mais relevantes como a economia, política, justiça, legislação, espectáculo, violência, entretenimento, educação, cultura ou ciência.

20. Echeverría, Javier, “Telefone”, (Cosmopolitas domésticos : XXIII premio anagrama de ensayo). Barcelona: Anagrama, 1991, pág. 105 – O autor explica que o telefone, enquanto meio de comunicação, é um sistema horizontal e simétrico devido à possibilidade de emissão e recepção de mensagens. Isto representa o esquema básico de relação entre pessoas mas aplicado de uma forma que não implica um contacto físico.

21. Echeverría, Javier, “O Progreso Doméstico”, (Cosmopolitas domésticos : XXIII premio anagrama de ensayo). Barcelona: Anagrama, 1991, pág. 61 – O autor especifica as mulheres como o grupo social que mais beneficiou das evoluções tecnológicas ocorridas no espaço doméstico. Pela primeira vez, viram as suas tarefas realizadas por electrodomésticos e mecanismos e assumiram o seu papel relevante na sociedade.

22. Echeverría, Javier, “O Progreso Doméstico”, (Cosmopolitas domésticos : XXIII premio anagrama de ensayo). Barcelona: Anagrama, 1991, pág. 62 – Desde a generalização da imprensa, que gerou um público mais culto e interessado em algo mais que as suas próprias rotinas, que a opinião pública foi ganhando peso na sociedade. Com a televisão, ela difundiu-se na habitação e deixou de ser necessário o utilizador deslocar-se a um espaço público para se manter informado. Este novo factor mudou radicalmente a forma dos habitantes se relacionarem com o mundo e actualmente, devido à televisão e Internet, o paradigma dessa relação voltou a mudar.



O espaço doméstico tornou-se na ideia clássica do espaço público – o local destinado à comunhão da sociedade – mas em vez de um contacto físico, só é necessário pegar no telefone, ligar a televisão ou aceder à Internet para se comunicar com outros.<sup>23</sup> Assim, ele cresce progressivamente para o interior, acumulando cada vez mais funções e permitindo ao utilizador a sua inserção em novas realidades que de outra forma seriam inalcançáveis.

O rádio, a televisão, a Internet e as redes wireless conectaram o universo privado do sujeito ao mundo exterior, num contínuo acto de colonização do espaço doméstico.<sup>24 25</sup> O conteúdo e informação presentes nestes meios são uma simulação da realidade que antes apenas era encontrada em deslocações a locais públicos, agora os meios tecnológicos permitiram conter várias realidades num único local.<sup>26</sup>

Para a habitação, agora noutra dimensão além da material, estes instrumentos transformam-na numa plataforma onde o habitante busca a informação relativa ao seu contexto e onde encontra novas formas de a ver, de a interpretar e de a pensar – o ciberespaço.<sup>27</sup> A televisão e a Internet não se limitam a transmitir informação, elas criam-na e deformam-na, mostrando muitas mais realidades que apenas aquela que o utilizador encontra quando abandona o seu espaço privado.

23. Echeverría, Javier, “O Cosmopolitismo das Casas”, (Cosmopolitas domésticos : XXIII premio anagrama de ensayo). Barcelona: Anagrama, 1991, pág. 192 - Apesar de Karl Popper ter afirmado que não era possível sequer imaginar uma sociedade em que os homens nunca se encontrassem, por ser algo completamente abstracto e despersonalizado, o facto é que esse contacto tem-se realizado no plano virtual e a habitação é a janela principal para essa realidade.

24. Leupen, Bernard, (Housing Design : a manual / Bernard Leupen, Harald Mooij). Roterdão: Nai Publishers, 2011, pág. 27 – É referido que o mundo exterior penetra a esfera do privado constantemente, seja por representações de realidades ou até por anúncios de comércio, dizendo às pessoas como viver e resultando numa colonização progressiva do ambiente doméstico.

25. Echeverría, Javier, “O Progresso Doméstico”, (Cosmopolitas domésticos : XXIII premio anagrama de ensayo). Barcelona: Anagrama, 1991, pág. 64 – Para o autor, a revolução doméstica rompeu os limites territoriais e temporais a que estava reduzida a casa, o que permitiu o surgimento de um novo conceito.

26. Echeverría, Javier, “A Televisão”, (Cosmopolitas domésticos : XXIII premio anagrama de ensayo). Barcelona: Anagrama, 1991, pág. 75 / 81 – O autor refere que a televisão não evoluiu para a presença escravizadora de uma mensagem unidirecional do Big Brother da história “1984” de George Orwell mas para um meio que contém diferentes realidades – diferentes possibilidades – um pluralismo de conteúdos.

27. Gausa, Manuel, “Ciber-espaço”, (Diccionario Metapolis arquitectura avanzada / Manuel Gausa... et al.). Barcelona, Actar, 2001, pág. 108 – “O ciberespaço. Uma alucinação consensual experimentada diariamente por biliões de utilizadores, de todas as nações. (...) Uma representação gráfica da informação retirada de todos os computadores do sistema humano. Uma complexidade inimaginável. Linhas de luz classificadas no não-espaço da mente, conglomerados e constelações de informação.” William Gibson em Neuromancer (Trad. livre)

A pluralidade de ambientes possíveis através dos ecrãs da televisão, computador e telemóvel baseia-se numa reprodução e manipulação do contexto.<sup>28</sup> É necessário ter em conta que mesmo sendo uma simulação, uma série televisiva reproduz padrões associáveis ao quotidiano do visualizador, pondo em evidência a veracidade da ficção. Dessa forma, a série assume uma capacidade influente à semelhança de qualquer outro fenómeno verificado no mundo físico e que possa ser considerado real. O virtual parte sempre do ponto em que tudo é uma representação de algo – tudo equivale a máscaras – mas aos poucos consegue criar um efeito de realidade para quem a apreende.<sup>29</sup> A televisão e a Internet evidenciam o contraste entre o quotidiano “real” e a caverna platónica que converte o espaço doméstico através de imagens e sons, em que não são apenas representações da realidade, são também fonte de novas criações.<sup>30</sup>

A atração pelo virtual define-se pelas possibilidades que uma simulação permite. Desligado das regras físicas como a gravidade ou ignorando os entraves da aceitação social, entre outros, o digital é um meio destinado a reinventar o utilizador sob vários formatos e identidades.<sup>31</sup> Atrás do ecrã estão os desejos mais íntimos, as fantasias mais perversas, os mundos mais privados que antes apenas figuravam no domínio psicológico do habitante. O fascínio pela televisão e pela Internet define-se pela demonstração de imagens irreais e pela sugestão de mundos alternativos – são a representação de sonhos e fantasias através de pixéis de um ecrã.

28. Turkle, Sherry, (A vida no ecrã : a identidade na era da internet / Sherry Turkle). Lisboa, Relógio d'Água, 1986, pág. 43/ 44 – As janelas do computador oferecem diversos níveis de material, em que o espaço mental parece ampliar-se. Podem ser assim extensões da construção mental do pensamento.

29. Echeverría, Javier, “O Cosmopolitismo das Casas”, (Cosmopolitas domésticos : XXIII premio anagrama de ensayo). Barcelona: Anagrama, 1991, pág. 194 - Tendo em conta a opinião dos filósofos de que os corpos são fenómenos representados e não reais, o autor lembra que qualquer coisa se torna real simplesmente por aceder aos sentidos.


30. Echeverría, Javier, “A Televisão”, (Cosmopolitas domésticos : XXIII premio anagrama de ensayo). Barcelona: Anagrama, 1991, pág. 82 – Para exemplificar a diferença entre a experiência do real e a sua reprodução virtual, é demonstrado como a visualização de um evento desportivo é mais completa na televisão, graças aos comentários e às repetições, do que observar a partir do estádio. Para o autor, a experiência criada pela televisão é tão relevante para o observador que, em parte, torna a casa num espaço importante para a aquisição de conhecimentos e formação do indivíduo.

31. Gausa, Manuel, “Digital”, (Diccionario Metapolis arquitectura avanzada / Manuel Gausa... et al.). Barcelona, Actar, 2001, pág. 165 – Para Vicente Gualart, as novas tecnologias permitem manipular dados ao ponto de criar novas paisagens. Novos espaços com ou sem limites, com ou sem gravidade por exemplo. Os paradigmas e as leis físicas do mundo material não são necessariamente aplicáveis no mundo virtual – estes são espaços quase reais. A verosimilhança é o que pauta o virtual.







A photograph of a group of people in a museum or gallery. In the foreground, a woman with dark hair is holding up a smartphone to take a photo of a display. She is wearing a yellow top. To her right, a man with a bald head is looking at the phone. In the background, other people are visible, including a woman with blonde hair wearing a headset. The scene is dimly lit, with a light-colored wall in the background.

**espaço virtual** = realidade dependente das capacidades digitais que o meio tecnológico possibilita

O espaço virtual apresenta-se actualmente como um novo meio a ser colonizado. Livre das limitações do mundo físico, a maleabilidade do espaço virtual permite a exteriorização alternativa e diferente das fantasias caleidoscópicas da sociedade.

É necessário ter em conta que estes meios são uma evolução daquilo que um livro ou um jornal representam, só que no lugar da sugestão de ideias e histórias, a televisão e a Internet conseguem transmitir tudo isso enquanto possibilidades verosímeis.

Um dos espaços nucleares da habitação, o computador pessoal, retrata então uma extensão do indivíduo – são os olhos que vêem, os ouvidos que ouvem, a inteligência que sugere aquilo que não está ao seu alcance físico. A presença no virtual abriu um leque alargado de possibilidades - tornou possível ver e ouvir coisas até então apenas presentes no campo da imaginação.<sup>32</sup> A actual facilidade em aceder a esse espaço, cria uma sobreposição à realidade material criada pela arquitectura básica. Se antes a experiência do espaço era regida pela materialidade e limites dos objectos, as fantasias e os sonhos resumiam-se à imaginação de cada um, produzindo uma maneira de estar no mundo assente nesses dois campos, mas com o espaço virtual eles mutaram-se para novas definições. Os ecrãs possibilitaram ao habitante estar em contacto com muitas mais realidades e exteriorizar facilmente as suas ideias, fazendo do espaço doméstico um palco de esquizofrenia. Em curtos períodos de tempo, o utilizador pode, na mesma sala, assistir a um evento desportivo, ver um filme de ficção científica, ter uma discussão em família, apreciar um filme erótico, jogar um jogo numa consola portátil, ler um livro científico, etc.

Apesar da habitação sempre ter permitido ao sujeito estar em contacto com diferentes ambientes – no interior doméstico, no parque, na igreja, no estádio – actualmente, essa possibilidade potenciou-se exponencialmente criando um utilizador capaz de participar em acções distintas com mentalidades ainda mais variadas em curtos períodos de tempo. Utilizar um espaço material do interior doméstico pode agora ser comparado à facilidade em navegar pelos conteúdos das páginas de Internet.

A habitação do início do século XXI pode representar uma nova forma de estar em contacto com o contexto – de o ver e de o entender. Embora o arquitecto ainda pense em portas e janelas como formas de comunicação com o exterior, a evolução doméstica rompeu os

32. Gausa, Manuel, "Avançado", (Diccionario Metapolis arquitectura avanzada / Manuel Gausa... et al.). Barcelona, Actar, 2001, pág. 75 – De acordo com Vicente Guallart, vão-se produzir grandes alterações devido à revolução da informação – vai afectar todas as facetas do ser humano e, consequentemente, da sociedade. A chegada do mundo digital representa uma oportunidade para o Homem se reinventar, podendo ajudar a avançar o seu conhecimento (encontrar respostas a velhas perguntas e formular novas).

limites territoriais a que estava limitada a habitação, produzindo uma ideia nova de espaço sem paredes – aberto ao mundo.<sup>33</sup> A subversão da distinção entre público e privado, interior e exterior aumenta à medida que os dispositivos electrónicos atravessam esses campos materiais e conectam a sociedade de uma forma mais profunda e eficiente.<sup>34</sup> O projecto da habitação parte então das plantas, cortes e axonometrias que a imaginam restringida por materiais e abre-se para novos mapas que a conectam com outros locais, fazendo dela um híper lugar. Agora este elemento abre ao utilizador uma série de possibilidades de acções que vão além da manutenção do aspecto físico e social do utilizador.<sup>35</sup> Pode actualmente ser definida como uma verdadeira máquina que permite ao habitante transcender-se para além da sua condição física e psicológica.

De certa forma, o novo propósito do espaço doméstico aproxima-se do intermediário entre o utilizador e o contexto material e virtual que o rodeia. Ao reunir em si cada vez mais actividades e funções da habitação, torna-se numa verdadeira ferramenta que tem como finalidade materializar o mundo na sala onde o habitante está. A tendência de crescimento para uma única zona, faz dela um polo diversificado e dinâmico, onde não existe uma única realidade mas várias em confronto. Pela acessibilidade a uma enorme quantidade de informação, o espaço doméstico do século XXI pode ser um organizador e catalisador de eventos, refazendo a ideia e estrutura da habitação – distanciando-a de uma simples relação de programas e aproximando-a de uma autêntica hiperligação digital.

33. Echeverría, Javier, “O Progreso Doméstico”, (Cosmopolitas domésticos : XXIII premio anagrama de ensayo). Barcelona: Anagrama, 1991, pág. 64 – O novo conceito de casa é explicado com base na subversão da dualidade público-privado e interior-exterior imposta pelos artefactos electrónicos. A nova ordenação do espaço doméstico tem, por exemplo, inúmeras consequências sobre a vida familiar: começa-se a abandonar a importância dos lugares comuns, já não interessa o quarto, a cozinha ou a sala, apenas interessam os meios que apontam à configuração de uma casa aberta e relacionada com o mundo que a envolve.

34. Turkle, Sherry, “What Makes an Object Evocative?”, (Evocative Objects: things we think with). Cambridge, Mass.: The MIT Press, 2011, pág. 325 – A utilização dos objectos ou ferramentas cria uma dependência que aos poucos vai modificando o sujeito. Sherry Turkle afirma que à medida que o sujeito julga possuir um objecto, ele torna-se lentamente no próprio objecto a nível das trocas de ideias e emoções que ele realiza. A fronteira entre o natural e o abstracto perde a definição e o utilizador passa a coexistir em ambos os planos.

35. A esfera individual do utilizador pode ganhar um peso e uma influência na sociedade que antes não era possível. O utilizador não se isola em casa, somente acede aí a um espaço que é global, repleto de experiências de outros agentes, onde pode ver os seus sonhos, ouvir as vozes de quem está distante e imergir em simulações totalmente adaptadas às suas necessidades. O virtual não é o abstracto mas uma cópia do material que é construída perante os sentidos de quem lhe acede. Tudo isto permite que o espaço privado da habitação se torne numa janela para um mundo repleto de conteúdos inimaginavelmente diversificados que penetram o quotidiano e o mutam constantemente. Cada vez mais, o espaço de habitação começa a assemelhar-se a uma nuvem programática que facilmente se adapta às necessidades do utilizador e materializa conteúdos que oferecem novas possibilidades. Enquanto extensão do habitante, também este evolui para algo diferente, em que o mais relevante são mesmo esses novos conteúdos que o habitar lhe possibilita.



Narrador: Como muitos outros, tornara-me escravo de bricolage Ikea.

(- Sim, queria encomendar as capas Erika Pekkari.

- Um momento.)

Se via algo bonito, como uma mesa de café em forma de yin-yang, tinha de a ter.

A unidade de escritório Klipsk.

A bicicleta Hovetrekke.

Ou o sofá Ohamshab com listas verdes Strinne.

Até as lâmpadas Ryslampa feitas de papel ecológico não branqueado.

Via catálogos e pensava:

“Que tipo de mesa de jantar me define como pessoa?”

Tinha tudo. Até pratos de vidro com bolhinhas e imperfeições, prova de que eram feitos por gente local, honesta e trabalhadora de...

(- Um momento.

- ..como queira.)

Costumávamos ler pornografia.

Agora é a colecção Horchow.

- excerto do filme “Fight Club“, 1999, 20th Century Fox

**do utilizador**

# a identidade

A resposta às necessidades de cada habitante exige do arquitecto uma compreensão detalhada do que é a identidade e de como pode tirar partido dela. No início do século XXI, o desejo em manifestar o valor individual implica que cada objecto reflita a identidade do utilizador – seja parte de si.<sup>1</sup> A essência da sua maneira de ser, da sua forma de ver e estar no mundo é transportada para os objectos que possui, fazendo deles uma extensão de si mesmo. A identidade, como conjunto de preferências, gostos e acções, é algo único e irrepetível, invocando no projecto de habitação as possibilidades de manifestar livre e eficientemente essas características. Só assim a habitação consegue manifestar a presença do habitante, aproximando-se ao mesmo tempo das suas necessidades diárias.

Porém, actualmente tende-se a ver a questão da identidade como algo presente única e exclusivamente num ideal de um passado longínquo, ao qual já não se pode regressar. Não obstante disso, essa identidade mais generalizada, mais abrangente, relaciona-se intrinsecamente com aquilo que define um histórico de acções e preferências de toda uma sociedade. Como é improvável conseguir especificar cada unidade para se construir uma imagem conjunta, cria-se uma ideia abstracta que caminha sempre no sentido da convergência.<sup>2</sup> Perde-se tudo aquilo que torna cada um dos habitantes únicos – a identidade pessoal – e aponta-se à vulgaridade e à mediocridade.

Generalizando este problema, o valor singular do utilizador perde-se à medida que gostos, preferências e opiniões se massificam e a capacidade para afirmar novas ideias se torna num assunto tabu.

1. Le Corbusier, “Linhas Regulatórias”, (Towards a New Architecture). Nova Iorque, Dover Publications, 1985, pág. 73 – Segundo Le Corbusier, a arquitectura é a primeira manifestação do Homem criar o seu próprio universo. Aqui a arquitectura pode ser entendida como um mecanismo que materializa a relação do utilizador com o espaço que ocupa. Além disso, tem também o potencial de criar realidades que favoreçam a existência do próprio habitante dentro do contexto espaço-temporal que ele ocupa.

2. Koolhaas, Rem, “A Cidade Genérica”, (Três Textos Sobre a Cidade). Barcelona: Gustavo Gili, 2010, pág. 31 – Rem Koolhaas menciona que a identidade se identifica como aquilo que deriva da substância física, do histórico e do real, ela retira do panorama espaço-temporal aquilo que necessita para se afirmar. Para o autor, a identidade é como uma ratoeira, em que um crescente número de ratos procura um isco, que pode até já nem existir. Assim, quanto mais poderosa a ideia de identidade, mais aprisiona a sociedade, impedindo a expansão, a interpretação, a renovação e a contradição. No ensaio, o autor compara os espaços urbanos actuais aos aeroportos com o intuito de concluir que todos parecem semelhantes. Ao remover a identidade, o que resta é o genérico – a linha que une tudo no geral.



Procuram-se então as tendências principais, imitando tudo o que é considerado modelo e escondendo tudo que é original e único.<sup>3</sup> Contudo, é nas escolhas realizadas, tanto no privado do quarto de dormir como no café da praça pública, que a identidade está presente.<sup>4</sup> Até os sonhos e as fantasias mais íntimas definem o habitante da mesma forma que o livro ou filme preferido o fazem, pois é em todas essas pequenas coisas que ele baseia a sua relação com a sociedade e contexto. A identidade não é então uma substância criada por um conjunto de pessoas nem é algo produzido num distante espaço tempo que esteja destinado a reger o comportamento do utilizador individual. A identidade não é necessariamente algo imprevisível, é sim algo livre, uma matéria que pode ser transformada e alterada quantas vezes o seu autor achar necessário. Sempre que o contexto se altera, ou a qualquer momento em que algo novo é introduzido na realidade do indivíduo, ele é, de certa forma, influenciado e transformado por isso, sendo que a sua identidade reflete cada alteração.

Imagina-se então a possibilidade dos espaços conseguirem absorver e manifestar essa identidade pessoal que define o habitante. Permitir que o utilizador consiga reproduzir o seu espaço psicológico é aproximar o projecto de quem o vai utilizar. Essa transmissão de ideias para uma realidade por parte de um sujeito assume-se actualmente como uma questão fulcral, em que o individualismo força a produção de objectos que consigam receber as preferências efémeras do utilizador. Além disso, existir num ambiente próximo das condições vistas como ideais permite ao utilizador potenciar-se noutras actividades e crescer intelectualmente.

A identidade é mais facilmente materializada nos espaços pessoais e privados do habitante, como o quarto de dormir, o escritório, a sala de estar, o computador ou o telemóvel, pois

3. Gausa, Manuel, "Avançado", (Diccionario Metapolis arquitectura avanzada / Manuel Gausa... et al.). Barcelona, Actar, 2001, pág. 75 – Para Vicente Gualart, os indivíduos definem-se de um em um, e não em massas. É necessário valorizar as pessoas pela qualidade e não pela quantidade. O problema de analisar algo pela quantidade prende-se com a tendência actual para generalizar os resultados de forma a ser possível compreender a análise em si. Por outro lado, a qualidade valoriza-se na unidade, tendo como base que tudo é singular e com vantagens próprias.

4. A identidade não se resume apenas às acções principais como o tipo de alimentação que se tem ou os livros que se prefere mas revela-se em cada acção e escolha do utilizador. Há identidade na preferência pelo sítio onde se guarda a escova dos dentes, no tipo de condução que se pratica, nas opiniões que se manifesta em relação a algo, na preocupação que se tem para com os outros, na maneira como se faz a cama, etc. Dessa forma, analisar a identidade de alguém significa conhecer cada aspecto da sua mentalidade e compreender que dentro dessas preferências existem linhas de princípio que determinam certos comportamentos e é nelas que é possível estimular o desenvolvimento intelectual do utilizador.

é onde é possível haver uma organização e modificação de acordo com o livre arbítrio. A interacção entre utilizador e espaço pode acontecer sempre que exista a influência de um no outro. No entanto, consegue-se tornar mais eficiente quando a capacidade de um modificar o outro é facilitada – como a maleabilidade de uma parede ou tecto falso, a escolha de um fundo de computador, entre outros – iniciando uma relação íntima e muito mais consequente com o objecto onde se descobrem novos mundos. Tomando o exemplo do computador, o utilizador é ao mesmo tempo o sujeito e o espaço que cria pois a apropriação do ambiente é instantânea, em que cada escolha e acção gera um resultado imediato. Neste caso, a identidade é manifestada num meio digital, onde consegue mostrar cada alteração mais rapidamente. Torna-se no processo, na forma como o arquitecto dentro de cada utilizador se manifesta enquanto ambiente.

No entanto, os meios tecnológicos, que acedem ao espaço virtual, desencadearam formas alternativas de entender a identidade e o comportamento do utilizador.<sup>5</sup> Se antes, o utilizador apenas conseguia psicologicamente criar realidades alternativas, em que tinha aspectos diferentes, outros empregos, rodeado por ambientes de sonho, o virtual conseguiu materializar todas essas fantasias. Facilitado pela individualização da utilização da ferramenta tecnológica e pelo anonimato da participação no espaço virtual, a identidade consegue-se tornar numa matéria maleável e adaptável a novas situações – um avatar.<sup>6</sup> Actualmente, o habitante não pode ser entendido como uma entidade com características específicas inalteráveis – pelo contrário, ele é também o jogador de vários jogos online, o participante de vários fóruns, o visualizador de múltiplos ambientes.<sup>7</sup>

5. Turkle, Sherry, (A vida no ecrã : a identidade na era da internet / Sherry Turkle). Lisboa, Relógio d'Água, 1986, pág. 11 – “De tanto vermos a nossa imagem refletida no espelho das máquinas, acabamos por olhar para nós próprios de uma forma diferente.” (Trad. livre) A autora refere a construção da identidade na cultura da simulação, em que a Internet joga um papel determinante para a multiplicidade de personagens que cada habitante desenvolve.

6. Gausa, Manuel, “Avatar”, (Diccionario Metapolis arquitectura avanzada / Manuel Gausa... et al.). Barcelona, Actar, 2001, pág. 76 – “Personalidade virtual de um ente físico. Um avatar de uma pessoa pode ser um modelo tridimensional dela mesma, ou qualquer outra forma que a represente.” (Trad. livre) Vicente Guallart. A ideia de um avatar define-se como uma máscara que além de esconder a entidade original, permite-lhe ter qualquer aparência e, dessa forma, realizar qualquer acção desejada em qualquer contexto. Actua como um subterfúgio para os seus impulsos mais secretos.

7. Turkle, Sherry, (A vida no ecrã : a identidade na era da internet / Sherry Turkle). Lisboa, Relógio d'Água, 1986, pág. 11/ 12/ 15/ 16/ 17 – “Somos quem fingimos ser” (Trad. livre) Sherry Turkle afirma que alguns jogadores de videojogos encaram as suas vidas como uma alternância entre o mundo real e uma série de mundos virtuais. As janelas de computador, ao colocarem o utilizador em vários contextos ao mesmo tempo, permitem a construção e reconstrução da sua identidade.

Cada situação evoca diferentes, e muitas vezes novas, facetas do utilizador. Dessa forma, associado a cada uma dessas personagens criadas, o habitante existe em todas elas, espalhado por diversas realidades.

Além disso, a sua representação no espaço virtual através de avatares permite-lhe um maior desprendimento dos seus actos. Graças a uma máscara, cada utilizador é mais livre para afirmar a sua verdadeira identidade. Longe de entraves éticos e sociais, ele torna-se num praticante dos seus pensamentos mais puros e imediatos, não tendo de se restringir às regras do seu quotidiano do mundo material.

Pondo de parte a dualidade do positivo ou negativo dos resultados dessas acções, a sua personalidade virtual é livre para manifestar qualquer opinião, exercer qualquer acto ou encarar variadas personagens sempre numa forma contínua de exploração da sua própria identidade. A multiplicidade de identidade, por ser atingível no estado virtual, tem se afirmado como uma nova característica do ser humano intelectual – uma entidade presente em várias realidades sob diferentes aparências e mentalidades.

Assim, a representação da identidade está intrinsecamente dependente dos pensamentos e gestos que definem cada um. Na realidade material são os objectos e símbolos que podem ser acrescentados a um ambiente.<sup>8</sup> Através da mobília, cores de parede, objectos pessoais e outros, a adaptação da moldura do ambiente doméstico à personalidade dos utilizadores manifesta-se explicitamente nas paredes. Os lugares tornam-se na primeira forma de registo que constrói uma noção de identidade.<sup>9</sup>

À semelhança de um catálogo de objectos sensoriais, cada espaço do interior doméstico

8. Leupen, Bernard, (Housing Design : a manual / Bernard Leupen, Harald Mooij). Roterdão: Nai Publishers, 2011, pág. 309 – A relação entre espaço e utilizador está inevitavelmente dependente do contexto espaço-temporal e dos meios construtivos e tecnológicos disponíveis. Se na Europa antes do séc. XVII as divisórias numa habitação eram maioritariamente criadas pelos próprios materiais estruturais do edifício, a apropriação estava mais dificultada. A partir do momento em que os métodos de edificação permitiram a criação de paredes e tectos falsos, a vida doméstica ganhou uma moldura que facilmente podia ser trabalhada e adaptada. O reflexo deste acontecimento abriu a possibilidade da imagem interior de um espaço de habitação poder ser algo de especial para quem a utiliza.

9. Echeverría, Javier, “Casas, Cenários da Vida Privada”, (Cosmopolitas domésticos : XXIII premio anagrama de ensayo). Barcelona: Anagrama, 1991, pág. 49 – O autor menciona a ideia de que a edificação de um ambiente reflete uma série de preferências e, consequentemente, a sua identidade. Por outro lado, é referido que a identidade de cada pessoa em sociedade é constituída por oposição, diferenciação e identificação com os outros elementos.



começa a ser preenchido por múltiplas porções de outras realidades alternativas.<sup>10</sup>

É vital lembrar que cada um dos objectos representa uma hiperligação a outro espaço-tempo. São botões de acesso a outros momentos, memórias de experiências passadas e eventos marcantes para a existência do próprio habitante. Assim, cada espaço parece possuir memória – as características e aspectos de cada um dos diferentes indivíduos ficam registadas nas paredes e, ao longo do tempo, vão se alterando e transformando. As paredes, libertadas da sua exclusiva função estrutural,<sup>11</sup> assemelham-se a telas destinadas a receber a identidade dos habitantes, mutando-se de acordo com eles.<sup>12</sup>

A relação que o utilizador desempenha com o espaço que habita pode ser vista como um diálogo contínuo que balança as preferências e acções com as manifestações físicas, virtuais e psicológicas das rotinas diárias. A apropriação é o mecanismo do qual se torna algo como parte de si próprio. No caso do interior doméstico, é possível ver pistas deste processo na decoração, na organização do espaço ou na forma como ele é vivido. Todas as pequenas alterações operadas no espaço, como a cor de uma parede, são a materialização de uma ideia do habitante em relação a esse mesmo espaço. Mas é necessário lembrar que esta relação não é uma via de sentido único uma vez que o ambiente criado tem a capacidade de influenciar a experiência do mesmo. É uma troca constante de informação, em que cada interveniente se altera e transforma. Espaço e utilizador mutam-se de acordo com o outro, um exteriorizando as suas ideias no local possível e o outro sendo o ambiente que molda a futura actividade.

10. Áballos, Inaki, “A Casa Fenomenológica”, (A Boa Vida: visita guiada às casas da modernidade). Barcelona: Gustavo Gili, 2003, pág. 96 – A casa fenomenológica é aqui apresentada como uma multiplicidade de microcosmos, em que cada um tem a sua identidade definida pelos seus próprios atributos.

11. Echeverría, Javier, “Casas, Cenários da Vida Privada”, (Cosmopolitas domésticos : XXIII premio anagrama de ensayo). Barcelona: Anagrama, 1991, pág. 48 – A preocupação em fazer do espaço de habitação um espaço para imaginar foi afirmada entre 1600 e 1800 quando os tectos e paredes falsas, juntamente com a possibilidade de serem pintados, começaram a produzir ambientes interiores que iam além da estrutura que suporta e fecha a casa. As paredes e os tectos sempre manifestaram a necessidade de proteger o repouso do utilizador, sendo de certa forma uma necessidade física e psíquica. Com a adição de imagens, o resultado tornou-se muito mais apropriado ao resultado desejado.

12. Leupen, Bernard, (Housing Design : a manual / Bernard Leupen, Harald Mooij). Roterdão: Nai Publishers, 2011, pág. 25 – Walter Benjamin aponta que o interior da habitação “não é apenas o universo do individuo mas também o seu modo de ser” – habitação e ocupante estão completamente ligados um ao outro. “Se o individuo que, no espaço de trabalho tem de lidar com realidades, necessita do interior doméstico para lhe providenciaras suas ilusões... No interior ele lembra locais remotos e memórias do passado” (Trad. livre) Descrito como uma caixa no teatro do mundo, o espaço da habitação para Walter Benjamin não é apenas mais um conjunto de elementos arquitectónicos mas sim a presença física, psicológica e social do utilizador, o local onde ele expõe uma parte significativa de si próprio.

O diálogo é iniciado pelo arquitecto que delinea as limitações do espaço e como ele funciona de acordo com o uso. A partir do momento em que a primeira linha é traçada, estabelece-se imediatamente uma série de regras que vão reger o quotidiano do utilizador.<sup>13</sup> O espaço doméstico enquanto forma, altera as percepções originais do habitante de maneira a adaptá-las para as rotinas permitidas.

No sentido inverso, o utilizador altera o espaço consoante os seus desejos e ambições de forma a edificar um espaço só seu. Como qualquer máquina, a habitação pode ser uma base destinada a ser individualizada e personalizada, criando ambientes únicos. O utilizador começa a ter essa possibilidade no espaço digital, e o interior doméstico pode ser um mais um meio de aceder a uma infinidade de outros mundos através de ferramentas como a televisão, Internet ou o telemóvel.

É necessário entender que a liberdade de escolha, da qual o habitante deve ser dotado, não se refere à criação de espaços vazios em que toda a organização fica a cabo do seu entendimento e criatividade. Trata-se sim de conseguir estimular o sujeito a retirar um maior conteúdo intelectual da possibilidade de adaptar o seu espaço. A sua liberdade significa uma enorme diversidade de opções que resultem em transformações do espaço que habita. É, de certa maneira, um navegador da Internet que, apesar de ter uma moldura mais ou menos fixa e estável, permite a transmissão de conteúdos apropriados às necessidades e desejos do utilizador.<sup>14</sup>

A reacção à produção em massa e a generalização geraram um comportamento individualista e egocêntrico na sociedade do início do século XXI, no qual o individualismo demonstrou a vontade de cada utilizador ser tido como uma unidade singular. A ideia de personalização e de identidade única confere a cada unidade da sociedade a noção de que a sua presença e acção têm valor, e que o seu contributo é único e necessário.

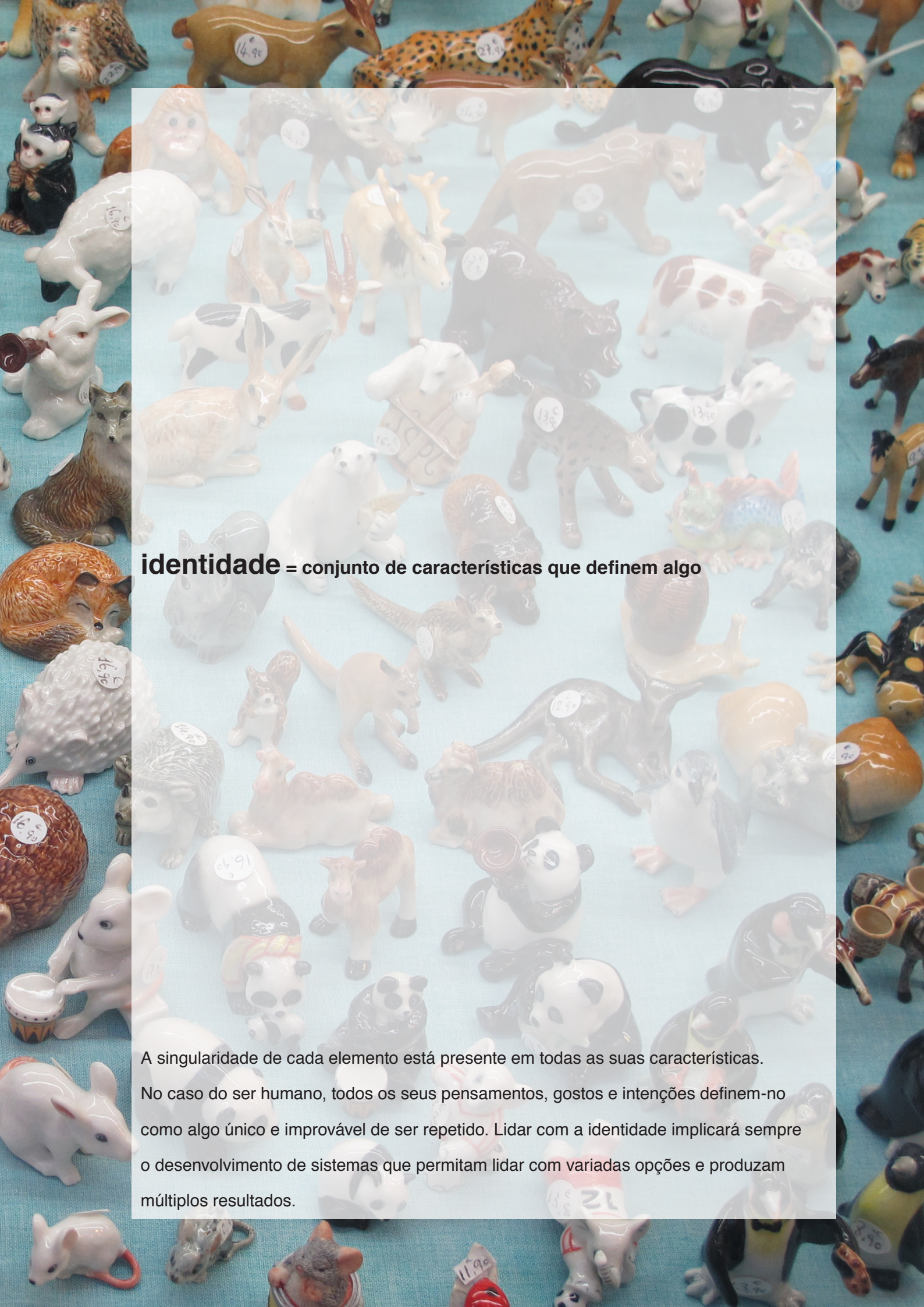
13. Considerando um exemplo em que o arquitecto projecta um quarto de casal com a casa de banho localizada fora dessa divisão, essa opção vai gerar um padrão de utilização diferente do que se a casa de banho estivesse colocada dentro. Cada opção do arquitecto tem, obrigatoriamente, um resultado específico quando combinado com mentalidades específicas dos seus utilizadores.

14. Um navegador da Internet é uma das metáforas que melhor permite imaginar um novo modelo de arquitectura que permita uma adaptação quase instantânea. A janela da aplicação, enquanto moldura, serve apenas de base a toda a acção que o utilizador possa evocar. Pode mostrar tudo e qualquer coisa que os pixéis que perfazem a imagem bidimensional permitem. São um sistema previsto para demonstrarem qualquer ambiente, qualquer realidade que o utilizador deseje frequentar.









**identidade** = conjunto de características que definem algo

A singularidade de cada elemento está presente em todas as suas características. No caso do ser humano, todos os seus pensamentos, gostos e intenções definem-no como algo único e improvável de ser repetido. Lidar com a identidade implicará sempre o desenvolvimento de sistemas que permitam lidar com variadas opções e produzam múltiplos resultados.



A arquitectura depara-se então com um requisito nuclear para a sua eficiência, em que a vontade de cada habitante querer produzir o seu próprio espaço de habitação, no sentido de criar uma imagem única associada à sua identidade singular, revelam a vontade de afastar das generalizações. A repetição apresenta-se actualmente como um modelo falhado ou condenado a falhar.<sup>15</sup> A sua perspectiva igualitária transforma utilizadores distintos no mesmo utilizador abstracto. Nenhuma habitação é igual a outra e nenhuma habitação deve ser igual a outra. A excepção figura-se como a nova regra. Cada utilizador é singular, cada utilizador é um mundo, cada habitação é um mundo.<sup>16</sup>

Ninguém quer passar despercebido na acção da sociedade, havendo uma vontade generalizada de afirmação individual. A arquitectura pode retirar o melhor desta atitude ao potenciar a diferenciação associada a uma nova responsabilidade social que tire o melhor de cada habitante e renove a sociedade e o contexto. Em vez de oferecer apenas o básico, o arquitecto pode oferecer a extensão do corpo e da mente, produzindo ambientes úteis e consequentes para o quotidiano.

Para se entender a adaptação, é vital observar como cada um cria a sua ideia de casa numa caixa vazia. Recorre-se muitas das vezes à utilização de objectos que, com um significado que vai além da materialidade, remetem o habitante para ideias de habitação ou realidades que os marcaram no passado.<sup>17</sup> Quadros, fotografias, posters, esculturas, livros, filmes,

15. Friedman, Yona, "A máquina de escrever vivendas: decisões informatizadas", (Pro Domo / Yona Friedman ; coord. Albert Ferré, Dolors Soriano, Anna Tetas). Barcelona, Actar, pág. 129 – Antes o arquitecto trabalhava para apenas um cliente – podia conhecê-lo, aos seus gostos e preferências – mas agora trabalha para milhões que não conhece. Cria então um utilizador ideal a partir de uma imagem que especula, pensando em standards de perfeição comuns. O resultado acaba por não satisfazer ninguém, concluindo-se que, como o arquitecto não pode verificar as preferências de todos os utilizadores, deveria ser-lhes deixada a liberdade de tomar essas decisões. O arquitecto apenas desenharia os métodos que permitem a participação dos habitantes.

16. Vários, (Otra mirada : posiciones contra crónicas / Manuel Gausa, Ricardo Devesa). Barcelona, Gustavo Gili, 2010, pág. 129 – Vincente Guallart refere, acerca da singularidade da habitação e das casas, que nenhuma casa deve ser igual a outra. Até a tipologia já não existe – a repetição de espaços – pelo que significa um produto da era da fabricação de automóveis em série, em que todas as pessoas deveriam ter acesso à qualidade mínima disponível.

17. Áballos, Inaki, "A Casa Fenomenológica", (A Boa Vida: visita guiada às casas da modernidade). Barcelona: Gustavo Gili, 2003, pág. 101 – O sujeito fenomenológico faz-se rodear por coleções de objectos que constituem um inventário, a memória, de sua actividade. O seu bem-estar define-se através da relação afectiva com os seus objectos, recriando, em cada um, um mundo miniaturizado.

18. Alexander, Christopher, (A Pattern Language: cidades, edifícios, construções). Barcelona: Gustavo Gili, 1980, pág. 795 – Para o autor, toda a gente necessita da oportunidade de adaptar o ambiente à sua maneira de habitar, de forma que, uma casa diz muito acerca de quem nela habita. "As casas com paredes lisas e duras, feitas à base de painéis pré-fabricados de qualquer que seja o material, são sempre impessoais e mortas." (Trad. livre) A standardização do ambiente é incompatível com o individualismo inato do ser humano.

brinquedos, flores, plantas, entre outros, tudo está imbuído de pensamentos que apontam para momentos que definem o utilizador. A imagem geral é uma coleção de memórias, de pensamentos e ilusões. Assim, uma sala não são apenas quatro paredes, é todo um catálogo de memórias e imagens que tem um valor muito mais profundo e complexo para o habitante – a apropriação torna-se na materialização do espaço psicológico do utilizador.

Se os espaços domésticos não forem individualizáveis, os habitantes perdem a oportunidade de ver algo pessoal e único nelas.<sup>18</sup> Para o espaço doméstico, essa ideia de adaptação torna-se fundamental. Se anteriormente à revolução industrial a modificação da materialidade era bastante exequível, pois o espaço doméstico era construído com materiais simples como madeiras ou ladrilhos, fazendo com próprios utilizadores tivessem facilidade em alterá-los, agora, os processos de produção em série são quase antagónicos com a possibilidade de uma adaptação personalizada.<sup>19</sup>

A imagem exterior da casa é também uma extensão da identidade do habitante. Faz parte de si, assumindo a mesma vontade de se diferenciar em relação ao resto, de forma a ser apresentado um objecto único. No entanto, a materialidade opaca das estruturas que enquadram a vida humana impedem a demonstração da dinâmica do quotidiano que contém.<sup>20 21</sup>

19. Alexander, Christopher, (A Pattern Language: cidades, edifícios, construções). Barcelona: Gustavo Gili, 1980, pág. 795 – “O carácter pessoal da casa reproduzia-se quase automaticamente a par da ocupação.” (Trad. livre) O autor refere que, quando a construção da casa era realizada pelos próprios habitantes, qualquer alteração era relativamente fácil de realizar. A partir do momento em que o espaço doméstico começou a ser construído por um outro agente com materiais mais complexos, perdeu-se a oportunidade de se transformar o ambiente interior e de se reproduzir a identidade.

20. Demonstrar algo semelhante ao que se passa no habitar através de um material é improvável, pelo facto de que o material é algo inerte. Mesmo uma imagem ou um vídeo não conseguem representar múltiplas acções ao longo de um enorme período de tempo. Só quando o exterior tiver a capacidade de mostrar toda a complexidade do interior do objecto é que uma fachada deixa de ser um alçado para se transformar em apenas uma membrana que distingue uma realidade de outra. No entanto, o conteúdo é o mesmo e a identidade pode ser fielmente representada.

21. Vários, (El Croquis AMO OMA Rem Koolhaas 1996 2006: Delírio e mais – 131, 132/ Fernando Márquez Cecilia, Richard Levene). Madrid: El Croquis Editorial, 2006, pág. 13 – Como lidar com a instabilidade é uma questão que Rem Koolhaas e os OMA têm explorado nas últimas décadas. “Como combinar a actual indeterminação com a especificidade da arquitectura?” Desde o estudo realizado no livro “Nova Iorque Delirante” que Koolhaas lança a questão de como resolver o envelope que separa a acção interior da exterior. A fachada tem sido retratada como o divórcio entre aparência e performance, mantendo a ilusão da arquitectura intacta enquanto se rende às necessidades do contexto urbano. Enquanto agente de desinformação que oferece ao urbano a imagem de aparente estabilidade, a fachada confronta-se com a instabilidade das necessidades programáticas. Rem Koolhaas aponta que os edifícios contêm mundos fantásticos que parecem crescer para além do controlo dos próprios envelopes.

As paredes assumem-se como um dos elementos centrais na criação de ambientes, uma vez que criam a moldura que fecha a acção dos utilizadores. A partir do momento em que elas se definam como membranas – que podem ou não estabelecer fronteiras entres espaços, mostrando conteúdos ou omitindo-os – é que a identidade do utilizador encontrará uma resposta apropriada para o seu desejo de se diferenciar do resto da sociedade.<sup>22</sup> De certa maneira, é nelas que as memórias são materializadas, demonstrando a personalidade do utilizador – a sua identidade.<sup>23</sup> São verdadeiros espaços em transformação.<sup>24</sup> Quase como um espelho que tem a capacidade de absorver qualquer realidade e de a reflectir, uma parede em transformação seria um mecanismo de diálogo perpétuo com o seu utilizador, em que cada desejo seria imediatamente manifestado.

Olhando para os ecrãs do espaço digital, encontram-se essas mesmas características enunciadas previamente. Seja um computador, um telemóvel ou uma televisão – já todos estes elementos permitem uma adaptação quase total em que o utilizador consegue personalizar tudo e ter acesso a qualquer informação que deseje.

Imaginar os ecrãs no lugar das paredes – ou paredes com a imagem nelas projectada – representaria a ideia dos espaços em transformação que manifestaria a identidade do habitante.

22. Mozas, Javier, “Transparência e Modernidade”, (Rashomon : la triple verdad de la arquitectura). Vitoria-Gasteiz: A+T, 2011 pág. 37 – Segundo o autor, para Anthony Vidler, a Modernidade foi encontrada pelo mito da transparência, a do sujeito perante a Natureza, perante o outro e de todos perante a sociedade. O opaco significava uma relação estreita com as raízes, a tradição e com a segurança doméstica enquanto que o transparente apontava à ideia de transparência social um dos ideais da vida democrática. Apesar da máxima visibilidade entre interior e exterior garantir algum cuidado com as actividades que ocorrem do habitar, pela falta de privacidade, também impede o utilizador de tirar o máximo proveito do seu ambiente. A solução aparentemente ideal é exposta por Rem Koolhaas no projecto para a Trés Grande Bibliothèque em que a sua fachada tenta simular o impossível. “Um plano, às vezes transparente, às vezes translúcido, às vezes opaco, misterioso, revelador ou mudo... Quase natural, como um céu nublado pela noite, como um eclipse.” (Trad. livre) Isto demonstra a vontade de desenvolver uma fachada que consiga, de certa maneira, relacionar-se com a dinâmica da utilização que contem. Ao conseguir transformar-se, além de potenciar novos aproveitamentos do espaço interior, também a capacidade de revelar o interior do edifício.

23. Alexander, Christopher, (A Pattern Language: cidades, edifícios, construções). Barcelona: Gustavo Gili, 1980, pág. 796 – “A identidade de uma casa está nas paredes.” (Trad. livre) Embora esta afirmação esteja assente no facto das paredes estarem preenchidas de objectos pessoais, permite também antever um espaço em que as paredes, enquanto molduras de um espaço, recriem ambientes directamente relacionados com a identidade de cada habitante.

24. Alexander, Christopher, (A Pattern Language: cidades, edifícios, construções). Barcelona: Gustavo Gili, 1980, pág. 796 – Christopher Alexander refere-se às “paredes como espaços em transformação”. (Trad. livre) Para o autor, cada casa tem memória, no sentido em que todas as características dos habitantes ficam registadas nas paredes – e há medida que o tempo passa, a transformação continua.

Na cultura da simulação, existe cada vez menos dúvidas em relação a substituir o real por representações da realidade e assim, no lugar de fotos, plantas, quadros, bibelots ou mobília, seriam as próprias paredes a dar acesso a inúmeras realidades virtuais e a servir de alavanca para um novo domínio do Homem – uma casa sem paredes.<sup>25</sup>

Isto significaria uma inserção quase integral do utilizador num espaço digital que já acede diariamente mas implicando uma experiência sensorial mais completa. A artificialização capacitada pelos meios digitais pode potenciar na arquitectura uma ferramenta mais eficiente a nível da sua adaptação e da reprodução da identidade de cada um. Num espaço sem regras, apenas a vontade do habitante tem predominância sobre a sua organização - mais do que ser projectado, o espaço tornar-se no próprio ocupante.

25. Gargiani, Roberto, (Rem Koolhaas, Oma : the construction of merveilles). Lausanne: EPFL Press, 2008, pág. 276 – A expressão “casa sem paredes” (Trad. livre) foi utilizada para descrever o objectivo de permitir a percepção da evidência, o indício da vida quotidiana na Y2K House dos OMA. Este projecto nunca materializado, que serviu de base à Casa da Música do Porto, foi desenvolvido para um cliente que assumia três neuroses: medo da desarrumação, medo da transição para o ano 2000 e uma certa ambiguidade perante a condição da vida familiar. O propósito do objecto tornou-se em criar uma casa que escondesse toda a desarrumação, garantir a autonomia de cada membro da família, permitindo a reunião de todos. O grande teatro da vida familiar (sala de estar) seria um túnel – sem mobília, escavado de um lado ao outro do volume.



## o público e o privado

As necessidades mais básicas do utilizador enquanto unidade social estão dependentes da existência de um espaço pessoal e de um especificamente designado para o convívio. A relevância destes espaços manifesta os dois campos que, no entendimento da arquitectura clássica, definem os polos pelos quais se rege o indivíduo. São indissociáveis um do outro pelo facto de todos os seres humanos requererem um espaço individual, onde podem exteriorizar os seus sonhos e fantasias, e um espaço que ofereça a oportunidade de reunião social. O local onde o utilizador se reúne com outros existe enquanto necessidade de realização social, enquanto que o espaço individual é onde ele sonha e reflecte acerca do seu lugar e tempo - tudo características inatas ao ser humano. A actual sala de estar ou outro espaço utilizado com o mesmo propósito, representa sempre o ponto central da casa. Resultante da massificação dos percursos que variados habitantes descrevem nos seus quotidianos, esse espaço é o único local do interior doméstico que pode pertencer a mais do que um indivíduo.

Sempre existiu em todos os espaços domésticos uma área destinada à reunião de várias pessoas.<sup>26</sup> Não tem apenas uma capacidade agregadora porque no cruzamento de vários habitantes consegue gerar uma vida doméstica colectiva e estabelecer um domínio social dentro de um espaço privado.<sup>27</sup> Define-se como um híbrido inato, onde as esferas pública e pessoal ou se aproximam, ou se cruzam ou são o mesmo elemento.<sup>28</sup> A sala acaba por representar de forma fiel as características de cada utilizador que procura o individual e o social como duas faces da mesma moeda.

26. Leupen, Bernard, (Housing Design : a manual / Bernard Leupen, Harald Mooij). Roterdão: Nai Publishers, 2011, pág. 66 – 68 – O autor refere que nos últimos 4000 anos, em todas as habitações existiu sempre um espaço com o mínimo de quatro metros na diagonal que tem como finalidade reunir pessoas. Sob diferentes nomes e formatos, houve sempre um espaço que cumpria esse objectivo.

27. Alexander, Christopher, (A Pattern Language: cidades, edifícios, construções). Barcelona: Gustavo Gili, 1980, pág. 551 – Christopher Alexander classifica a sala como o coração da vida familiar ao constituir uma base material dos seus processos. Aqui, o autor descreve as características ideais do desenho e localização de uma sala. Uma vez que assume a sua importância para a acção, a sua localização deve sempre procurar o centro dos movimentos de quem a utiliza. Em A Pattern Language, é também apontado que espaços normalmente associados à circulação, como escadas e corredores, também podem ser aproveitados para se introduzirem novos espaços de estar com qualidades únicas. O foco da centralidade da acção doméstica resume-se à possibilidade do utilizador poder ter um sítio para se sentar e relaxar, independentemente desse espaço poder ser uma sala plana. Assim, cada canto de um edifício é um potencial espaço de estar. Para a tarefa do arquitecto, isto significa que o seu trabalho não tem de se resumir a criar espaços de estar ideais mas a qualificar todos os espaços para poderem ser aproveitados e utilizados de diversas maneiras.

Nesse espaço, a coexistência dessas duas facetas funda a ideia do habitar em si, partindo de uma fundamentação individual e privada para uma exposição social. Torna-se no motor de uma maneira de estar perante o mundo em que talvez o pessoal e o público se mutem para um novo estado – ainda sem designação mas que consiga combinar as valências de cada campo e criar novos valores.

Na sala, o habitante constrói uma representação da sua entidade – rodeia-se de elementos pessoais como fotografias, quadros, imagens, brinquedos, prémios – expondo algumas das suas qualidades a possíveis convidados. Aquilo que é pessoal é materializado com o intuito de ser apreendido e interpretado por outros. A importância do espaço de convívio, mais público, é precisamente a exposição de ambientes e acções que correspondam ao habitante, no sentido em que é a materialização de uma faceta dele. Devido à singularidade da maneira de ser do utilizador, cada um desses espaços deve, à partida, ser igualmente único. Mostrará assim um ambiente ímpar, motivará actividades sem igual e será, para os convidados, fonte de novas referências.

Por outro lado, o espaço do interior doméstico que mais possibilita a exteriorização de ideias e a consequente manipulação do espaço é o quarto de dormir. Pelo seu carácter exclusivamente privado, o ambiente que lá é criado aproxima-se mais do utilizador que qualquer outro, assumindo-se assim como uma das áreas mais vitais para ele.<sup>29</sup> Não pela necessidade fisiológica de dormir mas por ser um local onde se depositam segredos, além de memórias e fantasias.

É no espaço privado e individual onde é possível ocorrer uma adaptação muito mais profunda que em qualquer outra zona do habitar. A facilidade em exteriorizar gostos e

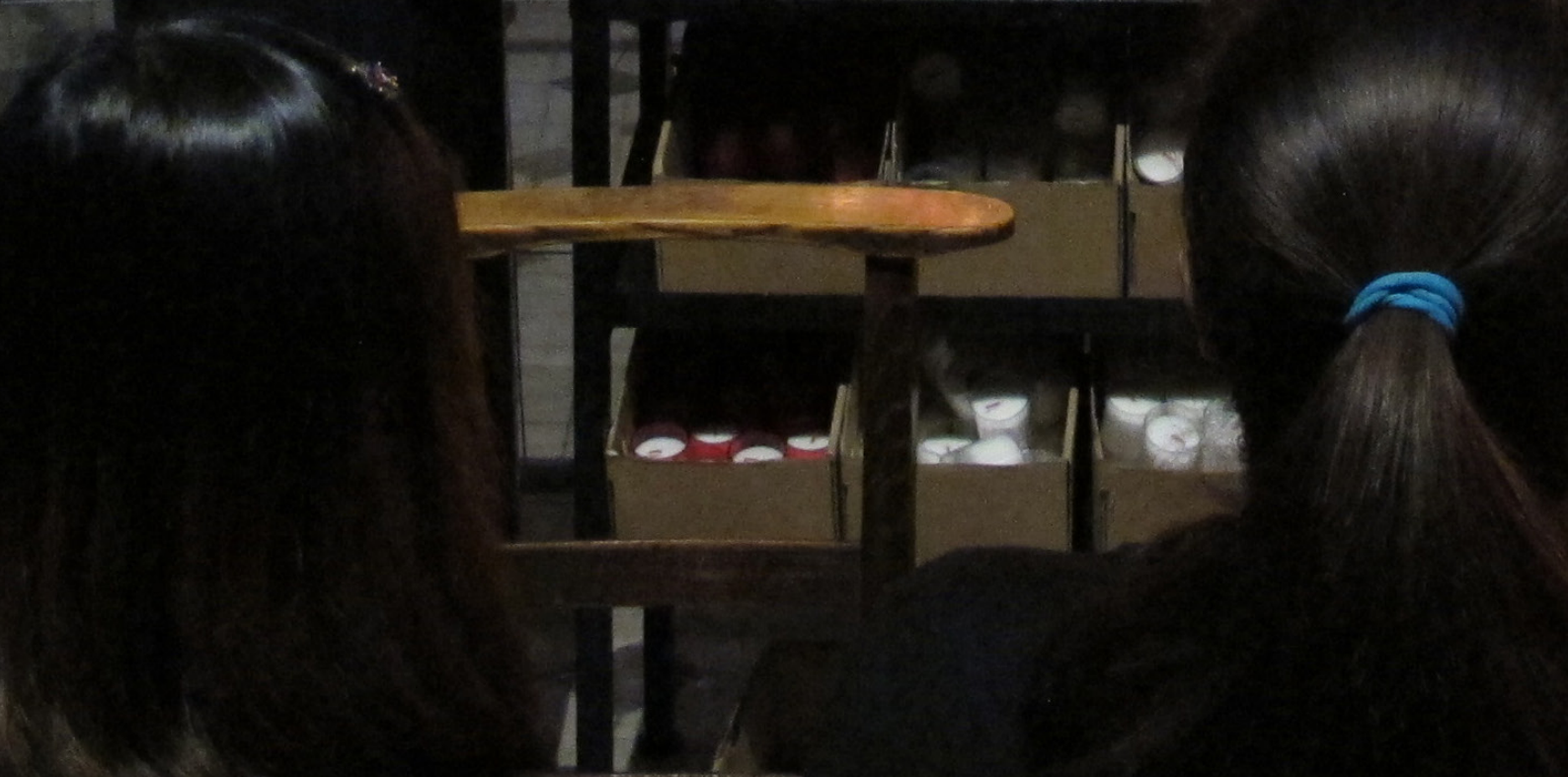
28. Actualmente, com a televisão ou a Internet acessíveis a partir da sala, pode-se dar o exemplo de alguém que apesar de estar sozinho, está em contacto com realidades ou pessoas diferentes. A fronteira entre pessoal e público fica assim desfeita, reconhecendo-se apenas algumas facetas desses dois polos manifestadas individualmente por curtíssimos períodos de tempo. Utilizando o exemplo de uma vídeo-chamada, cada um dos intervenientes está, fisicamente, sozinho, no entanto, estão ambos em contacto entre si. Tendo isto em conta, ou um esforço passa pela redefinição dos termos público e pessoal ou surge um novo termo que compreenda a acção supra referida.

29. Leupen, Bernard, “Transições entre público e privado”, (Design and Analysis). Roterdão: 010 Publishers, 1997, pág. 73 – O autor refere que o termo privado tem origem na palavra “privare” do latim, que significa estar privado de algo. Para os Romanos, um espaço privado era algo de que a sociedade estava privada de aceder. Nesse sentido, o espaço privado da área doméstica entende apenas o interior – aquilo que nem é possível observar a partir do exterior. Dessa forma, a imagem do espaço doméstico que podia ser apreendida de fora não se insere dentro do conceito de privado.




plettac

MONUMENT DE RECONNAISSANCE  
A MADRE IMMACULÉE  
SACRÉMENT DE MARIE ASSUMÉE  
AU CÉLESTES DU MONDE ET DE LA TERRE  
10 OCT 1887  
DE ADU ET 8 DÉCEMBRE 1888  
VS ORRKLIN A MARIE  
J. B.







**espaço privado** = ambientes que, sendo mais exclusivos dum utilizador, são mais facilmente alterados e aproximados das suas preferências

O que define um espaço como pessoal? Implicará uma sala fechada apenas utilizada por um habitante, onde ele pode manifestar o seu universo psicológico? Ou serão apenas necessários os símbolos que perfazem o conjunto de gostos e desejos, que manifestam a identidade? Ou será o espaço pessoal apenas uma abstração que suporta todos os momentos em que o utilizador estabelece uma relação pessoal e única com um objecto ou ambiente?

desejos torna o espaço pessoal, quarto de dormir ou escritório ou outro, num ambiente que representa o próprio utilizador. Para já, através de fotos, bonecos, livros, cores de parede, mobília, etc., cada elemento é uma tentativa de simular uma maneira de ser – é a materialização do psicológico.

A importância em ter um espaço privado relaciona-se com a necessidade de exteriorizar certas facetas longe da apreensão de outros.<sup>30</sup> Cada um terá sempre ideias, sonhos e fantasias que não estão preparadas para serem entendidas ou aceites por outros, e a materialização delas e o seu processamento por parte do habitante ajuda-o a construir a sua maneira de ser. Apesar do quarto ou do espaço utilizado com o mesmo propósito ser visitado e visto pelo exterior, a sua conotação de privado permite-lhe receber conteúdos que nenhuma outra entidade irá.<sup>31</sup> O espaço pessoal ajuda a desenvolver a própria identidade, criando um território singular e contribuindo para o estreitamento da relação com o mesmo. Assim, a necessidade de um espaço pessoal é acompanhada pela necessidade de um espaço que consiga absorver segredos e fantasias.<sup>32</sup>

“O quarto de dormir tende a ser o depósito da maioria dos artigos de propriedade pessoal, em torno dos quais o indivíduo constrói as suas próprias satisfações que o ajudam a diferenciar-se dos outros membros da família”.<sup>33</sup>

Além do quarto, os objectos pessoais adquirem um papel crucial para o habitante ao criarem um diálogo íntimo com ele. Todo o tipo de caixas e cofres são a manifestação

30. Alexander, Christopher, (A Pattern Language: cidades, edifícios, construções). Barcelona: Gustavo Gili, 1980, pág. 594 – O autor comprova que ninguém suporta a proximidade de outros se, ao mesmo tempo, não tiver a oportunidade de estar sozinho. Ele propõe a inclusão, no habitar, de um espaço que possa ser fechado e utilizado como um refúgio de tudo que lhe é exterior. São descritas as características deste espaço pessoal: um lugar onde se possa ir e fechar a porta, um refúgio com privacidade visual e acústica e localizado no extremo de um corredor, no fim da gradação do privado.

31. É necessário ter em conta que certos comportamentos do utilizador apenas vão ser exteriorizados num ambiente isolado em que mais ninguém tenha acesso – escrever uma página de um diário, desenhar uma paixoneta, pilotar uma nave espacial, assistir a pornografia, sonhar com futuras realizações. Estas e outras actividades, além de serem nucleares para o habitar de cada um, apenas vão acontecer num espaço fechado do exterior, onde o utilizador possa recriar o seu espaço psicológico longe da apreensão da família ou da sociedade. Para determinadas acções, fundamentais para o próprio bem estar e transcendência da imaginação, é necessário uma alienação que crie a ilusão de uma liberdade total.

32. Alexander, Christopher, (A Pattern Language: cidades, edifícios, construções). Barcelona: Gustavo Gili, 1980, pág. 815 – O autor sublinha a importância do local secreto ao descrever a necessidade do utilizador de ocultar ou esconder algo que futuramente possa ser revelado novamente. Assim, os utilizadores necessitam de um local secreto que possam usar de uma forma especial em momentos especiais. É esse local secreto que altera a experiência e permite que um determinado objecto seja revelado apenas a determinados indivíduos.



da necessidade de algo oculto, onde não se trata de manter as posses bem guardadas, apenas a ideia de um espaço secreto que apenas pertence ao utilizador. Uma vez que não existe nenhuma fechadura que não consiga ser aberta, estas funcionam como um umbrais psicológicos para um mundo pessoal.

“Os guarda fatos, com as suas estantes, caixotes e cofres de fundo falso são verdadeiros órgãos da vida psicológica secreta. Na realidade, sem esses objectos e alguns outros que gozam de um papel igualmente importante, a nossa vida íntima sofreria de uma falta de intimidade (...) são objectos híbridos, objectos sujeitos. Como nós, através de nós e para nós, têm um carácter de intimidade...”<sup>34</sup>

A estreita relação que o utilizador desempenha com determinados objectos pessoais garante-lhe um escape de toda a realidade que o envolve. Cada habitação necessita de um lugar fechado e secreto, que seja virtualmente impossível de ser penetrado por outros e onde se possam guardar sonhos e fantasias. É neles que o habitante explora as suas próprias realidades e constrói um ambiente completamente adaptado – só seu. A importância desta dualidade permite ao utilizador realizar acções com um conforto que não existe em outras condições. Se para pensar em possibilidades idílicas a alienação é favorável, para estimular a presença e realização social a reunião entre vários utilizadores torna-se também fundamental.

33. Alexander, Christopher, (A Pattern Language: cidades, edifícios, construções). Barcelona: Gustavo Gili, 1980, pág. 595 – (Trad. livre) – É também referido que um utilizador se manifesta mais abertamente a um amigo de um grupo ou faixa etária próxima do que a um membro da família. Isto significa que cada utilizador, segundo os seus pensamentos e preferências, vai sempre relacionar-se de uma forma mais positiva e consequente com outros que ele considere semelhantes. A possibilidade de construir um espaço pessoal adaptado à sua identidade facilita todo o processo. Além disso, o autor menciona que os quartos pessoais ajudam a desenvolver a própria identidade do utilizador, criando um território pessoal e contribuindo para o estreitamento da relação com o mesmo. Christopher Alexander sublinha a importância e a relação directa entre o espaço pessoal e a construção e exteriorização da identidade do habitante – através da personalização do ambiente, é possível criar um território individual.

34. Alexander, Christopher, (A Pattern Language: cidades, edifícios, construções). Barcelona: Gustavo Gili, 1980, pág. 815 – (Trad. livre) – Gaston Bachelard é aqui referido como a explicação para a importância dos objectos pessoais. Todo o tipo de caixas e cofres são a manifestação da necessidade de algo oculto, pelo que não se trata de manter as posses bem guardadas, uma vez que não existe nenhuma fechadura que resista a uma enorme violência. Christopher Alexander manifesta então a importância de oferecer ao interior doméstico um lugar fechado e secreto.



Morpheus: Isto é o Construct. É o nosso programa de upload. Podemos carregar qualquer coisa, de vestuário, equipamento, armas, simulações de treino. Qualquer coisa que precisemos.

Neo: Neste momento, estamos dentro de um programa de computador?

Morpheus: É assim tão difícil acreditar? As tuas roupas estão diferentes, os buracos nos teus braços e cabeça desapareceram. O teu cabelo mudou. A tua aparência agora é aquilo a que chamamos “imagem auto residual”. É a projecção mental do tua pessoa digital.

Neo: Isto... Isto não é real?

Morpheus: O que é o real? Como é que defines o real? Se estás a falar daquilo que consegues sentir, aquilo que consegues cheirar, saborear e ver, então o real é simplesmente uma série de sinais eléctricos interpretados pelo teu cérebro...

Este é o mundo que conheces: o mundo como era no final do século XX. Existe agora apenas como uma simulação neuro-interativa a que chamamos Matrix.

Tens vivido num mundo de sonho..

Este é o mundo como existe hoje..

Bem-vindo ao deserto do real.

- excerto do filme “Matrix“, 1999, Warner Bros. / Roadshow Entertainment

**para um novo pensamento**

## o híper-sistema

Se é possível concluir que todas as habitações se centram em aspectos generalizáveis como o da manifestação de um universo psicológico ou da polarização entre o espaço privado e público, então as preferências de cada habitante alteram qualquer modelo base para além do reconhecimento – pois neles introduzem elementos e características únicas. No entanto, no lugar de se continuar a definir esse desconhecido como caos, traça-se agora um novo caminho que procura uma nova imagem de ordem e estabilidade. Essa diversificação verificada na sociedade actual inspira a procura de novas respostas conscientes da realidade em que se inserem e do alcance das suas próprias potencialidades.<sup>1</sup> E apesar de se concluir que nenhum exemplo de espaço doméstico pode aqui ser mostrado como o resumo da amplitude desta realidade, a reflexão das características que definem a actualidade apontam na construção de uma nova atitude e forma de pensar o contexto.

Antes de tudo, é necessário ter em conta que a realidade em que se insere um objecto arquitectónico é definida por uma série de processos e eventos singulares, significando que cada espaço tempo é único – improvável de ser repetido. De igual modo, os objectos, que nele são inseridos, atentam também a essas necessidades particulares – inexistentes noutros contextos – tornando-os estratégias e aplicações únicas.<sup>2</sup> Independentemente do contexto ser algo normalmente retratado como indefinido ou caótico, as suas características são sempre excepcionais, não sendo possível haver uma solução modelo que consiga lidar eficientemente com diferentes realidades.<sup>3</sup>

1. Leupen, Bernard, (Housing Design : a manual / Bernard Leupen, Harald Mooij). Roterdão: Nai Publishers, 2011, pág. 29 – Bernard Leupen lembra que novas invenções acontecem ou novos territórios são explorados como resultados de conhecimento combinado com uma mente aberta. O autor refere que a habitação é objecto de uma evolução contínua. Cada transformação ou modificação social, psicológica, tecnológica ou científica motiva sempre novas necessidades e, consequentemente, alterações no habitar. A forma de pensar do arquitecto é um factor determinante para o quotidiano do utilizador, uma vez que é quando este explora novas maneiras de resolver situações, que estas conseguem encontrar soluções mais eficientes.

2. Vários, (El Croquis AMO OMA Rem Koolhaas 1996 2006: Delírio e mais – 131, 132/ Fernando Márquez Cecilia, Richard Levene). Madrid: El Croquis Editorial, 2006, pág. 25 – Já não faz sentido criar novas cartas com inúmeros exemplos para determinadas situações, pois cada contexto vai exigir a solução mais apropriada. Rem Koolhaas afirma que os aspectos do modelo ou as qualidades do protótipo de um determinado edifício são virtualmente inúteis fora das suas condições específicas. Isto significa que um espaço eficiente, estando ajustado a um contexto, só se relaciona com os processos para os quais foi criado e fora deles, é inútil. É extremamente importante ter isto sempre em mente, pois além de demonstrar que cada realidade é singular, lembra que um edifício, um espaço ou uma estratégia estão intrinsecamente ligados ao contexto para o qual foram concebidos. Entendê-los obriga a entender o contexto igualmente.



Conclui-se que soluções-modelo tendem a conduzir a prática da arquitectura para um estado de entropia, em que todos os novos espaços se tornam cópias de cópias.<sup>4</sup> Os altos níveis de consumo associados a uma mentalidade cada vez mais individualista e egocêntrica suscitam soluções analogamente diversificadas, de modo a que o melhor de cada situação seja retirado. Um pensamento alternativo para a arquitectura assenta num entendimento diferente do contexto, que prevê a lógica geral da prática e a sua aplicação na sociedade.<sup>5</sup> Significa uma perspectiva diferente que, ao ter noção da realidade em que opera, consegue ter noção do resultado de cada gesto envolvido na sua acção.

A arquitectura existe num contexto. Sem ele, qualquer espaço ou objecto desliga-se dos utilizadores, perdendo a sua objectividade e eficiência.<sup>6</sup> Para a prática refundar o seu papel, deve primeiramente assumir a sua ligação ao universo em que se insere, entendendo que o sucesso da sua criação reside no aproveitamento daquilo que disponibiliza.

Maximizar a conexão ao que o envolve, permite a um espaço ser usufruído na sua plenitude, contribuindo para o desenrolar das acções da sociedade num determinado espaço tempo.

3. Considerando que um espaço possui uma estratégia que tenta relacionar condições verificadas num contexto com soluções ou potenciações de vantagens, essas mesmas condições são algo que apenas um único contexto tem. Assim, a estratégia de uma proposta está relacionada com a realidade para a qual está a apontar e a única forma de um protótipo conseguir ser inserido em diferentes contextos é ser de tal forma genérico, que não consegue conectar-se de uma forma consequente a nenhum deles. O problema de soluções base ou tipologias jaz precisamente na incapacidade de se relacionarem com um contexto, pois as suas características apenas visam questões abstractas e sem aplicação numa realidade urbana. Dessa forma, nenhuma receita vai resolver todos os problemas - apenas a convicção de que cada realidade pode ser melhorada significa o melhor caminho para a acção. Tudo isto se traduz pelo fim das tipologias, abrindo caminho para novas formas, ainda sem classificação, que prometem responder de uma forma individualizada a cada exigência singular.

4. Gausa, Manuel, "Entropia", (Diccionario Metapolis arquitectura avanzada / Manuel Gausa... et al.). Barcelona, Actar, 2001, pág. 196 – 1º principio da termodinâmica: A energia não se cria nem se destrói, apenas se transforma; 2º principio da termodinâmica: A entropia aumenta sempre – a complexidade reduz e dá lugar a um estado inalterável. Este termo é relevante para este estudo pelo que significa o seu conceito para a sociedade actual. A massificação de hábitos e de maneiras de pensar gera um modo de estar genérico, único. Tudo aquilo que torna cada utilizador único vai dando lugar a gostos, preferências e perspectivas colectivas equivalentes. A complexidade vai reduzindo, demonstrando que o principio de entropia também se verifica no individuo e na sociedade. A arquitectura consegue reverter este processo ao devolver a capacidade de escolher e manifestar a mentalidade do utilizador, estimulando o aumento da diversidade e da complexidade.

5. Entender o que significa projectar na sociedade em vez de definir como se deve projectar. Ter consciência do seu propósito em vez de conhecer soluções, para que a sua acção tenha um impacto consequente no quotidiano. Novamente, a importância de compreender o que implica a acção sobre o seu significado prende-se com o facto de ser possível ter noção do que a motiva e de quais são os seus resultados. A sua definição transmite apenas o ponto de vista do autor.

6. Price, Cedric, "Postscript", (RE : CP / by Cedric Price ; contrib. Arata Isozaki, Patrick Keiller, Rem Koolhaas). Basileia: Birkhauser, 2003, pág. 56 – "A arquitectura muitas vezes ignora o seu papel de construir um lugar com propósito." (Trad. livre). Para Cedric Price, qualquer espaço deve ter uma finalidade específica relacionada com o bem-estar da sociedade.

Além disso, possibilita que o utilizador atinja uma maior eficiência na sua acção, o que o motiva a desenvolver uma nova visão sobre o seu próprio papel no mundo.

A acção da arquitectura está assim inquestionavelmente em simbiose com o contexto. Dele retira os dados que são possíveis entender de forma a elaborar uma estratégia baseada na crítica, aprendizagem e interrogação, para seguidamente produzir uma alteração. É na leitura do contexto que o projecto selecciona os factores a serem melhorados e novos a serem introduzidos com o intuito de aperfeiçoar o seu funcionamento. Embora o contexto seja por si só um vasto campo hipertextual, em que cada objecto presente remete para uma realidade própria, entendê-lo e ter a capacidade de o desconstruir assumem-se como os objectivos primários de uma nova forma da arquitectura operar.

O local geográfico e topológico, o lote urbano, a área métrica da planta, a configuração da envolvente, a paisagem, o número de pessoas que por hora circula no local, a taxa de procura de determinado programa, o interesse que a actividade tem na Internet, o valor económico, a importância social, etc. – tudo o que esses fenómenos, enquanto características de um contexto, têm em comum é a partilha de um único espaço tempo. Todos os factores possíveis de enunciar sobre um contexto são processos que, na sua totalidade, o definem e o caracterizam – toda a informação que seja apreensível de um contexto faz parte de si.<sup>7</sup>

Questiona-se aqui a possibilidade de entender todos os contextos enquanto híper realidades, em que cada objecto que os compõe é, em si, uma outra realidade. Quando se descreve o contexto de uma sala, enumeram-se todas as características observáveis e todos os objectos que compõe o seu ambiente. No entanto, cada um desses objectos é um outro contexto, com características e um historial próprio. Tudo está em relação e tudo pode ser visto como parte integrante de uma realidade específica.<sup>8</sup> Uma vez que cada um possui portas de acesso a várias outras, a distinção entre elas figura-se como um limite abstracto imposto pela capacidade de análise.

7. Gausa, Manuel, “Sistema (a cidade como sistema)”, (Diccionario Metapolis arquitectura avanzada / Manuel Gausa... et al.). Barcelona, Actar, 2001, pág. 558 / 559 – É referido que a cidade contemporânea não pode continuar a ser abordada com termos de um só lugar ou uma só forma. Existe actualmente a noção de que se trata na realidade de um sistema complexo e interactivo, traduzindo-se por processo aceleradamente dinâmicos. É uma acumulação de acções e experiências múltiplas simultâneas e até contraditórias.

Ao ver um contexto, apenas se consegue lidar com uma quantidade limitada de informação que é possível apreender, significando que a sua extensão se resume ao que pode ser experienciado.

Existe, além disso, outra questão igualmente relevante que se relaciona com o papel que cada contexto desempenha em relação a outros. Partindo do princípio que alguém só consegue analisar um contexto de cada vez, todos os objectos e fenómenos que o compõem fazem parte dele e, apesar de cada um ser em si um outro contexto, naquele momento eles figuram apenas como elementos de uma realidade. Uma vez que todos os ambientes, objectos, fenómenos e eventos são um potencial contexto para uma acção, a diferença entre eles reside no facto de apenas um ter uma influência directa no utilizador. Apesar do universo ser um plano contínuo em que tudo está conectado, a ideia de hiper realidade demonstra que o fundamental em entender num contexto se encontra nas relações que ele cria com o utilizador.

A ideia de um todo ordenado apresenta o contexto enquanto um sistema que não pode ser compreendido pelas suas partes mas por um conceito do todo.<sup>9</sup> A sua desconstrução – entendimento – deve antever o seu funcionamento. Como uma abelha não define uma colmeia ou um neurónio não revela a verdadeira capacidade do cérebro, também o contexto não pode ser tomado e analisado por apenas algumas das suas características que participam de uma acção.<sup>10</sup> Isto significa um holismo que faz com que o modelo total determine como se comportam cada uma das partes. Quando se toma apenas parte de uma realidade, a análise sujeita-se mais facilmente ao erro.

8. Vários, (El Croquis OMA Rem Koolhaas 1987 1992 – 53/ Alejandro Zaera, Fernando Márquez Cecilia, Richard Levene). Madrid: El Croquis Editorial, 1992, pág. 65 – “Acho interessante ver a cidade não apenas como um tecido, mas como uma mera coexistência, uma série de relações entre objectos que quase nunca estão articulados visual ou formalmente.” (Trad. livre) Rem Koolhaas afirma que os vários processos e relações que hoje decorrem numa realidade urbana já não são traduzíveis através de plantas. Torna-se, dessa forma, vital encontrar uma outra forma de materializar e expor o conhecimento que se tem do novo conceito de cidade do século XXI.

9. Gausa, Manuel, “Contexto”, (Diccionario Metapolis arquitectura avanzada / Manuel Gausa... et al.). Barcelona, Actar, 2001, pág. 132 – O contexto é mais amplo que o pedaço de realidade urbana em que o espaço se insere. Tem uma definição mais alargada, da mesma forma que uma obra de arquitectura não é apenas um edifício.

10. Gausa, Manuel, “Sistema Operativo”, (Diccionario Metapolis arquitectura avanzada / Manuel Gausa... et al.). Barcelona, Actar, 2001, pág. 559 – Vicente Guallart menciona o sistema operativo enquanto um conjunto de leis que permite funcionar e desenvolver um contexto – físico ou digital. A arquitectura dos últimos anos tem apenas trabalhado com o desenho da parte mais superficial do sistema urbano – o desenho de ícones, tendo uma repercussão quase nula no sistema global. Assim, os edifícios cujo valor é maior ao da simples acumulação da matéria que contém, são mínimos.

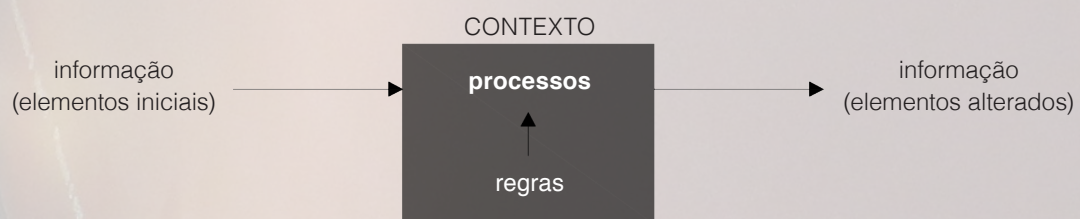






**contexto** = conjunto de processos decorrentes num determinado

**espaço-tempo** = condição necessária e/ou condição criada pela arquitectura



Tudo que acontece numa porção de espaço-tempo são processos pertencentes a um contexto – os objectos e entidades presentes são seus participantes. Tudo que é possível observar lá são uma série de relações quantificáveis que motivam um funcionamento específico. Descrever uma sala não é uma questão de enumerar os objectos lá verificados, pelo que realmente importa são as relações entre eles, os motivos que os fazem estar em contacto e participar de uma acção.

Todo o contexto se define pelos eventos que o constituem e se verificaram até ao momento da leitura, contudo, vai sempre produzir padrões que só podem ser obtidos pela conjugação de alguns deles. Apenas compreendendo como funcionam essas dinâmicas gerais é que se torna possível espectar a produção de fenómenos consequentes daquilo que foi observado.

Embora a percepção de um contexto possa ser considerada uma tarefa demasiado morosa pela complexidade envolvida, um espaço tempo consegue ser entendido como uma série de processos passíveis de serem contabilizados e organizados num modelo inteligível.<sup>11</sup>

Uma abordagem actual pode inspirar novas formas de ler o contexto observado, sem perder noção do seu funcionamento geral.

Se as plantas geográficas e topográficas foram dos primeiros exercícios que permitiram ao arquitecto entender um local, agora o esforço consegue ir muito além dessas simples leituras do espaço. Ultrapassando os dogmas que retraem a prática, o contexto, ao ser abordado em todas as vertentes verificadas, permite que o projecto possa tornar-se mais consequente na sociedade.

É necessário lembrar que entendê-lo como um sistema implica assumir que, além de conectividade entre todas as suas partes constituintes, o contexto possui uma estrutura e um comportamento que podem ser decompostos, de subsistemas e subprocessos até partes elementares e passos de processo. Tanto a estrutura como o comportamento variam de exemplo para exemplo e significam sempre um modelo particular.

Assim, cada análise ao contexto prevê uma limitação conceptual dos processos envolvidos – não necessita de considerar toda a realidade do universo para ser inteligível e consequente – um contexto corresponderá sempre a uma porção seleccionada de uma realidade.

11. Tomando um espaço doméstico como exemplo, actualmente os padrões do quotidiano figuram-se como aleatórios mas é vital perceber que cada um dos fenómenos verificáveis se regem pela causalidade. Não obstante da soma desses fenómenos parecer um magma caótico, para cada acção corresponde um resultado. Assim, o tempo de utilização está dependente dos horários laborais, o local onde se consomem as refeições está relacionado com o número de habitantes juntamente com o que preferem fazer enquanto comem, as cortinas vão ser mais vezes abertas se houver um desejo de ver o exterior e mostrar o interior, etc. Além de existir sempre um motivo que justifica cada padrão, ele é quantificável e possível de ser inserido numa enorme equação que calcule a solução ideal para determinada situação. Pensar o projecto enquanto uma fórmula aumenta a sua eficácia no que toca ao relacionar o espaço e o utilizador.



Tal facto obriga a que não possa haver uma representação genérica ou base que exemplifique uma estrutura ou comportamento porque cada sistema vai ter uma identidade própria.

Todos os sistemas de informação se caracterizam pela produção de alterações nos dados que lhes são inseridos e, da mesma maneira, o contexto funciona através da operação de uma série de modificações nos dados que lhe são introduzidos. Sempre que algo é adicionado, transforma-se segundo os processos presentes no contexto. Isto demonstra que o exercício de entender uma realidade não se resume a uma descrição dos objectos e elementos que se observam num espaço tempo, pelo que além disso é vital compreender todas as transformações em curso.<sup>12</sup>

Todos os contextos operam essas alterações através de mecanismos que podem ser desconstruídos e entendidos. Num contexto urbano, não só as leis físicas como a gravidade ou o magnetismo mas também as regras sociais, económicas, entre outras, regem os processos que vão alterar todos os participantes de uma acção. Só entendendo esses processos é que é possível clarificar como funciona determinada realidade.

Para se compreender o contexto do século XXI – o caos – não se deve focar na enorme diversidade de resultados que se podem verificar nele mas deve-se antes explorar os processos que motivam tal complexidade. No lugar de uma tarefa morosa que visa apenas enumerar tudo que é apreensível, ler um contexto implica a vontade de entender as poucas regras que causam as transformações. Dessa forma, esta nova consciência serve de base a um entendimento de que toda e qualquer realidade pode ser desconstruída a partir das leis que convertem os elementos nela introduzidos em novos elementos.

Contudo, é vital ter em conta que a fabricação de uma realidade é uma ideia abstracta – ninguém cria no nada – fazendo da tarefa do arquitecto uma alteração de um ambiente já existente.

12. Descrever um quarto não é uma questão de enumerar os objectos lá presentes como uma cama, um armário, etc. Para se compreender esse contexto, é importante ver como esses elementos interagem e modificam quem os utiliza, pois é o utilizador que mais exemplifica o produto do funcionamento desse sistema. Descrever o quarto é perceber em que sentido é necessário para o seu utilizador, como e quando é a cama utilizada, qual o papel do armário para o quotidiano, etc. Só assim se consegue encontrar novas estratégias que possibilitem a melhoria do dia-a-dia do habitante.









**sistema** = conjunto de elementos que, agrupados, funcionam como um todo

O que perfaz um sistema não é simplesmente uma soma de partes num todo coerente. Se cada peça, sozinha, não tem um papel tão relevante, a sua relação com outras de igual valor vai produzir uma imagem própria, representando muito mais que um conjunto de peças, significando que as suas várias partes conectadas formam um novo todo.



São pequenas afinações desse sistema global que determinam novos processos destinados a melhorar a performance geral do mesmo.<sup>13</sup> Nos moldes de um exercício altamente consciente de si mesmo, o projecto assemelha-se a uma forma de responsabilidade social, em que cada acção deve prever uma melhoria em função da sociedade.

Resta então clarificar este novo papel da arquitectura, em que já não basta inserir mais objectos em realidades não compreendidas mas construir novas relações entre aquilo que já existe. A edificação de uma habitação abandona os contornos de uma reunião de vários espaços – materiais, virtuais e psicológicos – e torna-se num mecanismo que tem como finalidade relacionar o utilizador com o mundo que o envolve.<sup>14</sup> Assume-se como uma máquina que estabelece como vai ser apreendido o mundo e, consequentemente, entendido.

No lugar de espaços inertes e imóveis, a transitoriedade da informação presente no quotidiano do habitante força o arquitecto a projectar uma habitação que consiga lidar com essa instabilidade. À semelhança de um ecrã que, apesar da sua forma material rígida e estável, consegue transmitir os mais variados conteúdos a quem os apreende, também os espaços de habitar se podem definir como plataformas que cruzam múltiplas realidades para o informar do utilizador.

O seu propósito assenta numa ideia de organização funcional entre variados objectos, lembrando que o conceito de sistema assume que as suas parte além de conectadas também trabalham em conjunto, como um todo coerente. À imagem de um motor, independentemente de cada seu elemento ser por si só uma realidade complexa ou um outro sistema em si, é importante que haja uma noção clara da grande finalidade para qual cada parte actua.

13. Gausa, Manuel, "Arquitectura", (Diccionario Metapolis arquitectura avanzada / Manuel Gausa... et al.). Barcelona, Actar, 2001, pág. 60 – Acerca da acção da arquitectura, Vicente Guallart refere que o valor da arquitectura não resulta de criar formas no espaço mas de criar relações entre ele – relações e acções combinadas. Para o autor, o arquitecto já não é apenas um desenhador de objectos, é um estratega de processos.

14. Vários, (El Croquis AMO OMA Rem Koolhaas 1996 2006: Delírio e mais – 131, 132/ Fernando Márquez Cecilia, Richard Levene). Madrid: El Croquis Editorial, 2006, pág. 33 – "A ironia é que antes a arquitectura foi direccionada para conceber certezas, agora é idealizada para acomodar a mudança e para ser o veículo através do qual a mudança acontece e é expressa." (Trad. livre) Rem Koolhaas lembra o propósito do pensamento da arquitectura actual – um mecanismo de produzir transformações.

Qualquer alteração ou redesenho do sistema ou parte dele, necessita de um propósito e de uma finalidade para melhorar a performance da globalidade.

Na arquitectura, esse facto significa que cada novo espaço deve assumir a intenção de estimular uma evolução da sociedade.<sup>15</sup> Não ter esse objectivo pode significar o acrescento de uma parte que não se relaciona plenamente com o resto, podendo até colocar em causa o funcionamento do sistema. Apesar de parecer improvável existir uma arquitectura que não tenha como finalidade o servir dos utilizadores, é necessário ter em conta o valor do contributo que é possível fazer para um contexto.<sup>16</sup> Logo, a prática não pode estar dissociada do contexto sob pena de se desperdiçar uma oportunidade de introduzir algo que, adaptado à realidade corrente da sociedade, possa servir de ferramenta utilizável e fundamental para o quotidiano.

De certa forma, a acção do arquitecto consegue também ser abordada como a criação de contextos a serem inseridos entre outros contextos. Cada um, sob a forma de espaço, torna-se um mero veículo que, conduzida por um conjunto de novas regras, gere um funcionamento destinado a processar dados provenientes do exterior que lhe são introduzidos e transformados em algo melhor.

O seu sucesso relaciona-se com o que transmite ao utilizador e lhe permite aprender e renovar sobre a sua atitude em sociedade. A positividade da arquitectura baseia-se numa forma de responsabilidade e sustentabilidade social em que o objectivo é contribuir para uma sociedade intelectualmente evoluída e diversificada. O edifício, espaço ou ambiente devem estar pré-determinados para estimular o desenvolvimento psicológico e social dos utilizadores, que são a principal informação que é importada no sistema – edifício.<sup>17</sup>

15. Lucan, Jacques, (OMA - Rem Koolhaas : architecture 1970-1990). Nova Iorque: Princeton University Press, 1991, pág. 34 – Rem Koolhaas, de acordo com o autor, refere que para o arquitecto, é necessário considerar qualquer contexto, seja ele qual for, pois terá sempre algo a revelar e a dar e, em troca, deve-se transformá-lo e melhorá-lo. Esta interação entre arquitecto e espaço deve ser vista como o fundamento da própria arquitectura, em que qualquer acção deve procurar melhorar o local onde ela é aplicada.

16. Se, por exemplo, a realidade onde o arquitecto vai intervir for composta por processos associados à dimensão virtual e estes forem esquecidos, então a resposta vai ser inevitavelmente inconsequente para com o sistema pois o quotidiano dos utilizadores não vai ser assistido pelos espaços criados.

17. O espaço pode permitir que o seu comportamento numa dada realidade tenha um propósito mais relacionado com as necessidades do utilizador. A ideia de generalização deve relacionar-se com a produção de mecanismos que motivem produtos tão diversificados, complexos e surpreendentes quanto a sociedade em si.

O contexto do universo actual, a realidade que envolve um espaço, assume-se como um híper sistema. Dotado de processos e comportamentos próprios, é um quase organismo para o qual todos os utilizadores e actividades contribuem constantemente. Cada acção vai originar um novo resultado, interagindo com muitas outras acções e formando padrões reconhecíveis a um momento e aparentemente aleatórios noutro. É um híper sistema pois presume não só uma vasta complexidade dinâmica de fenómenos mas também uma maleabilidade no desenvolvimento dos mesmos introduzida pelo factor tempo. Assim, cada realidade pode ser uma janela de acesso a muitas outras com diversas características alternativas. Se a era virtual permitiu inovadoras formas de ver e processar informação proveniente de um contexto, pode também produzir novos métodos de a relacionar entre si e de compreender o seu funcionamento enquanto um todo. Assim, em vez de um universo caótico, conclui-se que a complexidade resulta de uma série limitada de processos que, através de leis e regras, regem a transformação dos elementos participantes.





## a heurística

Se a habitação corresponde a todos os ambientes percorridos pelo utilizador, então o habitar define-se como o acto de escolher, experienciar e apreender cada um desses espaços.

Qualquer gesto ou pensamento do ser humano é uma forma de habitar – implica uma interacção com uma realidade, criando referências nele, estimulando-lhe uma interpretação e possibilitando uma futura manipulação espacial. Para o habitante, o maior valor da sua presença está na influência que tem para o lugar que o envolve – está na sua capacidade de modificar o espaço, através da sua acção ou da sua organização.<sup>18</sup>

Ver o habitar como a representação das actividades quotidianas implica que a arquitectura programe os espaços em função disso – a entrada do espaço doméstico relacionado com as vias de comunicação físicas, as janelas abertas de acordo com a privacidade desejada, as salas dimensionadas pela necessidade. Todo o projecto de habitação implica considerar como se pode oferecer para cada situação a resposta mais consequente e positiva para cada utilizador.<sup>19</sup>

Para o arquitecto, a organização do habitar é um resultado da melhor articulação entre as principais actividades que regem o quotidiano da sociedade. A configuração aponta sempre para a maior eficiência que o espaço possa permitir aquando da acção – a definição das divisões regula-se pela eficácia que o utilizador tem em desempenhar uma função.<sup>20</sup> A cada separação ou limitação corresponde uma actividade que é assim facilitada.

Contudo, considerando as diferenças entre cada utilizador, as respostas evocam uma

18. Sempre que o utilizador está em contacto com um lugar, ele apreende-o, baseando nele uma interpretação que lhe estimula uma acção. Tomando um exemplo de uma praia no pôr-do-sol, para quem a vê, o espetáculo das luzes impele a uma contemplação e a criação de uma memória centrada na beleza do momento – o habitar assume-se como esse diálogo que o utilizador realiza com o espaço. É utilizado o termo diálogo pelo facto dessa apreensão gerar uma resposta que depois fundamenta um sem número de acções do habitante. No caso da visão de uma praia no pôr-do-sol, este ambiente pode induzir uma inspiração para a criação de imagens por parte do próprio utilizador. É importante entender que a relação com o espaço é sempre uma via com sentido duplo, em que cada acção e reacção motivam sempre uma resposta.

19. Leupen, Bernard, (Housing Design : a manual / Bernard Leupen, Harald Mooij). Roterdão: Nai Publishers, 2011, pág. 63 – Segundo o autor, a habitação pode ser entendida como o conjunto de actividades que são desempenhadas todos os dias dentro e fora do espaço doméstico pelo utilizador. Isto implica que desenhar espaços de habitar obrigue a considerar como se pode oferecer a essas actividades um local ideal. Uma vez que a distribuição e organização de actividades em vários espaços difere em cada cultura, região ou por períodos de tempo, o arquitecto precisa de ter sempre em conta para quem projecta e que responsabilidades estão a ser introduzidas e retiradas da forma de habitar.

singularidade correspondente – para as condições desejadas por cada sujeito existe uma estratégia única, mais apropriada. Lembrando que as necessidades e exigências também se alteram na linha de tempo, o arquitecto deve, na situação ideal, gerar uma resposta personalizada que melhor defina a solução para cada momento.<sup>21</sup>

Uma vez que é improvável um espaço material oferecer uma resposta adequada para todas as actividades passíveis de ocorrerem, a compartimentação do espaço em divisões, estabelece uma hierarquia que prevê a resposta adequada à exigência mais urgente, relegando para um segundo plano a adaptação a outras situações.<sup>22</sup> Os espaços não devem ser desenhados para suportarem uma única função, pois isso significaria que cada área teria uma finalidade exclusiva e mais nada poderia lá acontecer. É no cruzamento de múltiplas funções que o habitar se densifica e onde novas realidades domésticas são geradas. A presença de diversos ambientes num só lugar, adiciona-lhe conteúdo, torna-o mais rico e motiva uma utilização contínua e até diferenciada. A especialização excessiva de um espaço só consegue conduzir a uma estagnação ou petrificação do habitar. Apenas um híbrido tem a capacidade de ser várias coisas ao mesmo tempo.<sup>23</sup>

20. O desenho do interior doméstico torna-se numa previsão de um instrumento que irá facilitar a performance do habitante em sociedade, prevendo determinadas pré-configurações óbvias como a articulação da sala e da cozinha ou dos quartos de dormir e das casas de banho. Estes modelos de pensamento básicos são tidos como os esquemas bases para qualquer espaço doméstico pois assumem movimentos e actividades que uma maioria na sociedade vai procurar. No entanto, é vital ter em conta que quase tudo para além disso é tão relativo quanto as preferências de cada indivíduo. Da mesma forma, essas funcionalidades base aproximam-se daquilo que existe em comum entre toda a sociedade.

21. Leupen, Bernard, (Housing Design : a manual / Bernard Leupen, Harald Mooij). Roterdão: Nai Publishers, 2011, pág. 63 – No caso do espaço doméstico, as funções vitais continuam relacionadas com a biologia do utilizador, sendo que comer, dormir e as restantes necessidades fisiológicas são a principal preocupação de quem projecta – embora este local seja também onde se vê televisão, joga videojogos, reúne com a família e amigos, acede à Internet, pratica exercício, etc. Assim, a programação do espaço doméstico relaciona a articulação de funções nucleares com a exclusão de outras consideradas menos relevantes. Apesar de tudo, a escolha entre quais as actividades relevantes não deve ser tomada despreocupadamente pelo arquitecto uma vez que tem influências no quotidiano do habitante e na sua forma de encarar o mundo.

22. Leupen, Bernard, (Housing Design : a manual / Bernard Leupen, Harald Mooij). Roterdão: Nai Publishers, 2011, pág. 63 – O autor afirma que a finitude espacial obriga ao resumo da possibilidade de acções por cada zona principal. É mencionado que número de actividades dentro da habitação é infinito. Estas são resumidas através de associações de carácter funcional de forma a permitirem a variedade de uso num único local. Uma análise e abordagem excessivamente particular pode criar compartimentações onde elas não sejam necessárias.

23. Ballesteros, José, “Híbrido”, (Ser artificial : glosario práctico para verlo todo de otra manera). Barcelona: Fundación Caja de arquitectos, 2008, pág. 198 – A vantagem de um híbrido prende-se pelo facto de não ser necessário este definir-se de uma ou de outra forma, inserindo numa ou noutra categoria. A combinação de várias coisas ou a sua mutação permite uma fácil adaptação a muitas mais exigências da sociedade e de cada indivíduo.









**adaptação** = aproximação funcional e construtiva entre dois elementos envolvidos numa acção

Uma adaptação entre duas entidades supõe uma transformação de ambos tendo em conta as limitações e potencialidades da outra. Sempre que algo é feito com o intuito de satisfazer um desejo, a concretização vai significar uma adaptação de um meio, de um objecto ou de um outro utilizador a uma necessidade – o que resulta é um processo novo, com vantagens e restrições próprias. Uma adaptação possibilitará sempre novos caminhos, com novos resultados e novas questões acerca do próprio acto.

Pelo factor surpresa, pela adaptabilidade e até pela maior interacção, um híbrido consegue responder à mentalidade inventiva do habitante. A personalização, através de uma actividade, de um pensamento ou desejo do utilizador, confere novas características ao espaço, torna-o mais seu e aproxima-o das suas necessidades. É nessa livre adaptação do espaço que este adquire novas qualidades, dinamizando a experiência do habitante e permitindo uma aproximação à sua mentalidade igualmente hipertextual.

Esse desejo de individualização que caracteriza a atitude do habitante perante a sociedade, aproxima a arquitectura de uma reflexão sobre os sistemas que cria e como eles se relacionam com os utilizadores. Ela não deve aqui ser confundida com uma forma de controlo para com os seus utilizadores. O habitante é o sujeito e o propósito da acção arquitectónica, sendo que são as suas adaptações ao espaço que estabelecem o seu habitar no mundo. Apesar de desenhar os espaços e de delimitar ou permitir as actividades, não cabe então ao arquitecto projectar um resultado limitado de um programa que implemente. Ao invés disso, pode antes prever determinados comportamentos que possam originar resultados mais complexos, produzidos apenas pelos próprios utilizadores. Deve criar uma base que motive um uso personalizado e uma apropriação única por parte de qualquer utilizador.

Na habitação, o habitante estabelece um padrão diário que resulta da combinação de espaços e actividades que ele experiencia e participa. Embora as mais genéricas como utilizar transportes públicos para se deslocar para o trabalho ou procurar cafés para descontrair com amigos ou família sejam actos previsíveis e fáceis de determinar, é necessário que o arquitecto lhe permita uma liberdade com o intuito de se gerar um quotidiano único e adaptado às necessidades singulares de cada um. Assim, assentar um novo sistema de habitar na possibilidade de escolha obriga o arquitecto a lidar com processos em vez de objectos, com caminhos em vez de resultados, pois apenas aquilo que não está finalizado pode ser completado por quem o utiliza.

Um controlo excessivo das actividades do habitante significariam também uma simplificação desses processos envolvidos no seu quotidiano. Uma vez que o arquitecto não consegue prever a enorme complexidade existente no dia-a-dia da sociedade, o projecto regularmente aponta para uma generalização daquilo que os espaços permitem ao utilizador, reduzindo



as suas preferências e gostos a uma variedade limitada de opções.<sup>24</sup> Cada espaço tornar-se-ia em apenas mais um elo numa ligação linear de eventos incapaz de produzir algo inovador para a sociedade.<sup>25</sup> Reduzir as possibilidades de causa e efeito nos processos da sociedade limita o que ela efectua e produz. A arquitectura não pode exercer um controlo absoluto sobre o utilizador sob o risco de ao fim de algum tempo se tornar previsível e enfadonha para o acto de habitar. Uma limitação excessiva de eventos não dá espaço a novas hipóteses de surgirem, motivando uma entropia baseada nesse único génio criativo arquitectónico.

É na aparente imprevisibilidade que novas soluções surgem e novos pensamentos podem despoletar.<sup>26</sup> É na liberdade que o habitar pode existir de forma plena – sem restrições. Então, a questão mais pertinente relaciona-se com a possibilidade de criar a complexidade que permita um livre arbítrio ao utilizador e uma adaptação total do espaço às suas necessidades. Apenas enquanto um mecanismo que gere diversidade é que a arquitectura pode ter um papel fulcral na evolução do utilizador, pois apenas dessa forma é que o confronto com situações alternativas que lhe permitem descobrir novos conteúdos acerca do seu mundo.<sup>27</sup> Sempre que confrontado com novas realidades, novos objectos e novas possibilidades, o habitante tem a oportunidade de ver algo de forma diferente, mais completa – podendo depois ter ele também a capacidade de gerar mundos para outros observarem.

24. Dessa forma, a sala para repouso é também a sala que recebe os convidados ou se lê uma revista ou se pratica ioga. A cozinha é o local onde se confeccionam as refeições e onde se trabalha ou se discutem questões do forro familiar. O quarto é onde se restabelece a energia e onde se guardam os objectos privados. Cada espaço transforma-se num híbrido – apesar de ter uma função programada, caracteriza-se pela infinidade de actividades específicas que permite. Os espaços nucleares do habitar definem-se pelo cruzamento de múltiplas realidades num único local. Esta sobreposição motiva o habitante a explorar mais as suas acções e espaços pois pode ver nelas algo novo, fruto da interacção entre diferentes funções. A ânsia de ver algo novo, assim como a potencialidade de algo diferente ser gerado, leva o utilizador a percorrer mais vezes determinadas áreas do habitar. Como é verificável quando se lê um livro na cozinha, quando se dorme na sala, quando se faz exercício físico no quarto, entre muitos outros. Não é a falta de melhor local para desempenhar essas acções mas a possibilidade do local poder ter um novo sentido, um novo significado.


25. Áballos, Inaki, (A Boa Vida: visita guiada às casas da modernidade). Barcelona: Gustavo Gili, 2003, pág. 81 – Para o autor, na habitação, o utilizador rege-se sempre pelas regras do arquitecto: é obrigado a ter sempre as mesmas rotinas e torna-se incapaz de reconstruir a sua ideia de experiência de espaço através de procedimentos e vínculos personalizados. Tal facto obriga a redefinir como o arquitecto produz os mundos que o habitante percorre diariamente. No lugar da limitação, pode ser motivada a possibilidade de acção em que o utilizador personaliza um objecto ou uma estratégia standard.

26. Ao criar uma sala destinada a receber unicamente uma mesa para as pessoas comerem, seria sempre apenas uma sala com a mesma configuração e propósito. Nada de novo ou diferente poderia sair dela, da mesma forma que nada alternativo lá poderia ser realizado além do consumo de refeições. A arquitectura ao ser abordada desta forma condiciona todas as probabilidades dos utilizadores terem iniciativa sobre o seu próprio quotidiano. No lugar de um diálogo entre espaço e utilizador, estabelece-se uma ditadura em que o arquitecto e o espaço regem todo e qualquer processo decorrente do dia-a-dia do habitante.









**controle** = relação entre dois elementos, em que um delinea regras que vão determinar o funcionamento do outro

Controle enquanto conceito subentende uma manipulação de um utilizador segundo regras particulares. Qualquer processo existente no quotidiano funciona como uma forma de controle, determinando comportamentos e estabelecendo padrões de actividades que apenas existem devido à sua presença - a própria arquitectura é uma forma de controle, influenciando como um espaço é compreendido e utilizado. No entanto, é necessário entender o nível do controle em funcionamento, pelo que quanto maior for, mais vão ser as limitações impostas ao utilizador e menor a oportunidade de ele formular um espaço adaptado às suas necessidades.



Para originar essa complexidade, é necessário que o controlo esteja do lado dos utilizadores, tendo em conta que eles consigam manipular os seus programas e tomar decisões sobre o seu funcionamento.<sup>28 29</sup> Além de permitir uma diversidade de opções ao utilizador, a arquitectura pode também dotá-lo de uma capacidade heurística, em que ele consegue aprender através da sua própria experiência de habitar um espaço.<sup>30</sup> A facilidade em observar o sucesso ou insucesso de uma sua acção, permite ao habitante modificar o que vai fazer seguidamente – essa possibilidade é o que lhe permite transformar a sua atitude e tornar-se mais eficiente numa dada acção. Isto significa que a arquitectura, no lugar de controlar, pode antes capacitar o utilizador de novas escolhas que, consequentemente, motivem a produção de novos conteúdos para a sociedade.<sup>31</sup>

Essa ordenação perpetuada pelos próprios utilizadores aponta a uma condição de auto-organização, em que a partir de um sistema base se torna possível gerar condições

27. Gausa, Manuel, “Avançado”, (Diccionario Metapolis arquitectura avanzada / Manuel Gausa... et al.). Barcelona, Actar, 2001, pág. 75 – Para Vicente Gualart, a hibridização de culturas e processos conduz a uma maior complexidade das propostas e abre novas linhas de acção. Deve-se então falar de mais de estratégias operativas do que peças acabadas. Isto implica que, apesar da arquitectura se tornar numa disciplina mais complicada de entender e processar, assuma que as relações, conexões e sistemas se tornem na sua figura principal em vez dos espaços materializados.

28. Gausa, Manuel, “Arquitectura Avanzada”, (Diccionario Metapolis arquitectura avanzada / Manuel Gausa... et al.). Barcelona, Actar, 2001, pág. 74 – Arquitectura avanzada é retratada como estando para a sociedade digital da mesma forma que a arquitectura moderna esteve para a sociedade digital. E numa realidade cada vez mais diversificada, a arquitectura deve ambicionar trabalhar com essa complexidade – não para limitar os seus efeitos mas para multiplicar as suas potencialidades. Define-se então como uma prática dinâmica, que propõe o desenvolvimento de processos em vez de definir sucessos, articulando a diversidade do hiper lugar – lugar de lugares. A arquitectura torna-se então uma prática mais dissimulada e espontânea, extrovertida por dinâmica, informal por informacional, mais explícita, directa e expressiva, mais eloquente que elegante, mais audaz que resistente, mais comunicativa.

29. Como um mercado livre ou a própria Internet, as regras simplesmente criam uma plataforma onde os utilizadores, ao acederem, conseguem aprender e modificar o sistema conforme a sua conveniência, criando uma dimensão aparentemente auto consciente. A facilidade em aceder aos conteúdos e, consequentemente, modifica-os, possibilitando uma interação fácil e quase instantânea. Gera-se assim um ambiente tão maleável quanto as preferências da sociedade em si.

30. Leupen, Bernard, (Housing Design : a manual / Bernard Leupen, Harald Mooij). Roterdão: Nai Publishers, 2011, pág. 75/ 78 – O autor menciona que Christopher Alexander em “A Pattern Language” funda a sua metodologia na identificação de problemas habituais na área em questão, descrevendo as suas vantagens significativas para que depois o arquitecto trabalhe nelas. Contudo a questão da heurística muda a configuração deste esquema, sendo que cada utilizador destaca os problemas observados na sua utilização para que depois o arquitecto possibilite uma forma do próprio utilizador gerar a alteração desejada.

31. Turkle, Sherry, “A Estética da simulação”, (A vida no ecrã : a identidade na era da internet / Sherry Turkle). Lisboa, Relógio d'Água, 1986, pág. 65/ 66 – “A internet é como um cérebro, auto-regulada, sem ninguém a controlá-la, que se limita a crescer com base em associações semelhantes às que uma criança faz, imagens com sons, pessoas com experiências... Por vezes, fico uma semana sem visitar a Web, e quando lá regresso há um monte de sítios meus conhecidos que se encontraram uns aos outros. Não se trata de um problema de engenharia. É um novo tipo de organismo. Ou um mundo paralelo. Não faz sentido analisá-lo. Seria impossível alguém tê-lo construído de acordo com um plano.” (Trad. livre) Engenheiro acerca da Internet.

dinâmicas e singulares. Nesse sentido, um espaço pré-determinado para permitir variadas escolhas, geraria um objecto único, dotado de uma identidade própria – seria o reflexo do próprio habitante. Contudo, é vital compreender o que significa a escolha e como pode ela ser permitida pelo arquitecto. Mais que uma personalização do ambiente através de imagens e objectos, é importante poder decidir como determinados espaços vão ser organizados e habitados. A identidade do habitante surge pela materialização de todas as vontades que se possa ter em relação ao contexto.

Por outro lado, a compreensão de como funciona a escolha permite uma maior eficiência da acção. Partindo do princípio que o utilizador, ao cometer uma decisão, julga os benefícios de um ou outro resultado, leva a que ele seja capacitado de avaliar todas essas possibilidades.<sup>32</sup> Se a redução de opções é por si só um método pouco eficiente, o exagero delas também o é ao gerar demasiada pressão sobre uma decisão correcta, produzindo uma enorme expectativa e impedindo todo o acto de beneficiar quem escolhe. Cabe então ao arquitecto organizar todas essas decisões, de forma à escolha surgir de uma forma fluída e livre.<sup>33</sup> Além disso, é fulcral que as escolhas do habitante possam ser alteradas a qualquer momento, aumentando a probabilidade de ele aprender com as suas escolhas.

O feedback torna-se então numa característica essencial para o utilizador – a possibilidade de poder retirar ilações das suas acções, não só supõe que ele tenha controlo da utilização de um espaço como também consiga tornar-se mais eficaz no seu desempenho. A arquitectura pode prever uma ferramenta que permita o estímulo da faceta heurística do habitante. Um espaço não deve tentar ser só o albergue de uma actividade, correndo o risco de se tornar inconsequente para o desenvolvimento da sociedade. Pensar uma habitação em que o controlo esteja do lado do utilizador, implica que o arquitecto abdique

32. Gausa, Manuel, “Educação”, (Diccionario Metapolis arquitectura avanzada / Manuel Gausa... et al.). Barcelona, Actar, 2001, pág. 181 – Para Vicente Guallart, transmitir o resultado de uma criação sem entender a sua ordem é impedir que o espectador entenda o principio criador. Mostrar o resultado sem compreender o processo, apenas permite a cópia. Uma arquitectura que facilite o processo de aprendizagem do habitante estimula a produção de novos mundos.

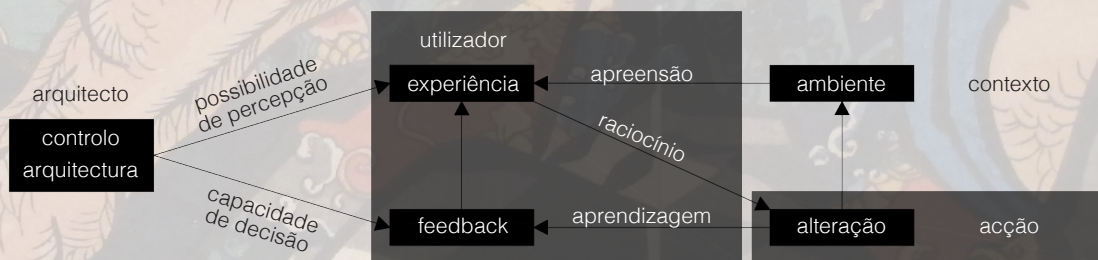
33. Criar uma hierarquia organizaria cada escolha por ordem de importância e por tipo. Assim ao cometer uma decisão, imediatamente a seguir haveria a oportunidade para mais uma personalização. Como forma de encorajar a individualização de um sistema, é possível também a apresentação de uma solução standard que demonstre uma organização já feita e motive cada utilizador a distanciar-se dela. Esta arquitectura de escolha facilita o diálogo entre espaço e utilizador, criando um mecanismo que ajuda a materializar todos os desejos do habitante em relação a determinada realidade.







**heurística / feedback** = capacidade de aprender através da experiência – permite modificar a acção seguinte com base no conhecimento apreendido e, conseqüentemente, torná-la mais eficiente



A linguagem informática relembrou dois termos relacionados com a experiência, aprendizagem e acção do utilizador: heurística e feedback. Na arquitectura, estes podem tornar-se em mecanismos que possibilitam a criação de espaços mais aproximados da exigência do habitante e de experiências mais adaptadas à individualidade de cada um. Actualmente, ambas as ideias podem lançar o sujeito da arquitectura para um mundo novo, onde o seu conhecimento implica alterações directas no contexto, gerando uma aprendizagem que acelera a evolução do mesmo.



do planeamento rígido da acção e se foque no desenho de um sistema que permita ao sujeito criar um universo e um habitar só seu – uma noção de si mesmo, em paralelo com a liberdade para decidir qual o melhor rumo a tomar em cada nova acção.

O que a heurística permite à arquitectura é uma nova forma de pensar a resolução de problemas e a criação de novos pensamentos dentro de um contexto já em funcionamento. Em vez de apontar a soluções perfeitas, parte simplesmente do pressuposto que os habitantes podem oferecer muito mais a um espaço que apenas a sua participação.<sup>34</sup> Levanta-se assim a possibilidade de uma arquitectura que se defina como uma prática cibernética, em que o comportamento dos seus utilizadores seria o que motivaria a grande maioria das estratégias projectuais. Poderia então surgir a oportunidade para habitações completamente adaptadas a cada utilizador, em que a capacidade de decisão do sujeito poderia produzir ambientes únicos, reproduzidos a partir da sua própria personalidade.

Uma sociedade regida por esta ideia assumir-se-ia como um sistema de múltiplos agentes de um sistema, em que cada unidade teria uma capacidade exponencial de produzir novos conteúdos, gerando, no todo, padrões e comportamentos ainda mais complexos. Para o arquitecto, a sua função passaria mais pela articulação de conexões entre diferentes utilizadores e contextos.<sup>35</sup> Seria um operador de comandos que possibilitariam determinadas acções, criando ambientes que permitissem sucessivas alterações e modificações. Para o habitante, sempre que confrontado com novas informações, novas respostas surgiriam, aumentando o nível de complexidade e possibilitando uma maior eficiência nos processos do quotidiano.

Se o espaço ganhar essa maleabilidade programática e funcional regida pelos próprios utilizadores, é necessário ter em conta que também o tempo se tornaria num elemento adaptável. A arquitectura seria então num acto contínuo – sem resultados finais.<sup>36</sup>

34. Gausa, Manuel, “Funcionalismo”, (Diccionario Metapolis arquitectura avanzada / Manuel Gausa... et al.). Barcelona, Actar, 2001, pág. 245 – É referido que o funcionalismo é um conceito vinculado à sociedade industrial, em que pretendia organizar de forma eficaz as actividades do Homem num espaço. Na sociedade de informação, as actividades individuais das pessoas já não qualificam o espaço porque não o modificam – todas as actividades relacionadas com a sociedade de informação (ócio, comércio, trabalho, etc) podem ser realizadas em interfaces minúsculos que podem aparecer ou desaparecer dos lugares conforme a necessidade.

35. Gausa, Manuel, “Matriz”, (Diccionario Metapolis arquitectura avanzada / Manuel Gausa... et al.). Barcelona, Actar, 2001, pág. 398 – O arquitecto de hoje constrói relações – existem linhas invisíveis entre as coisas. Assim, o arquitecto é o produtor de processos que orientam a sociedade no seu quotidiano.

Não dependeria dos edifícios finalizados mas sim de cada processo decorrente de um utilizador ou da sociedade.

Através de uma maior liberdade do utilizador, o espaço pode aproximar-se mais dele após cada alteração que ele opere – torna-se uma materialização das suas vontades. É possível afirmar que, dessa forma, ambos evoluiriam juntos, em sincronia, uma vez que cada transformação de um motivaria um efeito no outro. A cada escolha corresponderia uma transformação da realidade e, conseqüentemente, uma alteração no mundo que o envolve, num processo cíclico. Nessa possibilidade, o utilizador é um autêntico arquitecto ao edificar a sua própria existência – o seu habitar.

36. Gausa, Manuel, “Arquitectura”, (Diccionario Metapolis arquitectura avanzada / Manuel Gausa... et al.). Barcelona, Actar, 2001, pág. 61 / 62 – A arquitectura é um processo através do qual se define a organização de actividades no espaço, físico ou virtual. É então um processo abstracto que relaciona informação – cultura, estética, economia, energia, etc – com matéria, num espaço tempo. Assume-se como um processo, mais que um resultado, em que o estado ideal de um espaço é uma construção contínua. Definir a realidade virtual, os lugares de trânsito, de encontro, a maneira como se acede à informação através do espaço correspondem às actividades próprias da arquitectura actual. A disciplina torna-se numa criadora de processos.



## a fabricação de contextos

Como é possível, ao ler um história, imaginar os universos relatados? Como se pode chorar ou manifestar fortes reacções emotivas perante uma série televisiva – aquilo que se sabe ser pura ficção contida num ecrã? Como podem as pessoas ter receio de pesadelos, experiências que não são “reais”? A validade daquilo que é material será assim tão fundamental para a experiência da realidade?

Nas primeiras décadas do século XXI, a simulação virtual relançou a questão de qual o valor daquilo a que vulgarmente se dá o nome de realidade. A presença cada vez mais assídua da sociedade em espaços digitais, através de inúmeros meios como o computador, telemóvel, televisão e outros, começou a fazer com que a fronteira entre o material e o virtual perdesse definição. Se antes, apenas os sonhos, os livros e a música conseguiam criar uma noção de hiper realidade, em que o utilizador habitava um deserto psicológico de símbolos criados com o propósito de orientar a sua experiência, agora o espaço virtual manifesta em tempo real essa mesma dimensão.<sup>37</sup> Actualmente, cada sonho pode ser materializado num ecrã, simulando toda uma realidade e, um dia, o utilizador vai poder habitar essas fantasias sem perceber qual a definição concreta de realidade.

O facto de neste momento o leitor conseguir construir uma ideia a partir dos caracteres que está a ler ou ver imagens nas associações de pequenos pontos de cor, lembra que qualquer que seja o ambiente em que está inserido, os sentidos vão sempre permitir ao cérebro edificar um modelo daquilo que o rodeia.<sup>38</sup>

37. Gausa, Manuel, “Realidade”, (Diccionario Metapolis arquitectura avanzada / Manuel Gausa... et al.). Barcelona, Actar, 2001, pág. 499 – Físico e virtual, mais que real e virtual. A refundação dos termos prende-se com o valor que cada um possui. A diferença entre físico e real jaz no facto de um se referir à materialidade e o outro à verificação da sua ocorrência ou existência. Para se existir não é necessário ter forma material. Quem tem medo de histórias assombradas não é amedrontado ou ameaçado por eventos físicos que interajam com o próprio sujeito mas é antes modificado pela indução de possíveis ocorrências e das suas consequências. As histórias e o seu efeito sobre o indivíduo são reais embora não sejam algo físico.

38. Objectivamente, ler um livro é olhar durante horas para gravações de símbolos feitas em papel e ver um filme é olhar para luz que sai de um vidro ou plástico. O sentido que se dá a determinadas tarefas baseia-se na construção fenomenológica que o cérebro faz dessa acção. Então ver palavras remete para universos fantásticos, entretendo durante horas, da mesma forma que olhar para a luz de um ecrã aponta para realidades alternativas. Através do conhecimento base e experiência, o cérebro consegue dar sentido a determinadas ocorrências que apreenda, associando-as com outros eventos que conheça ou que julgue serem passíveis de acontecer. Assim, os sentidos manipulam a percepção do mundo em que, apesar de nada ser necessariamente da forma que é vista, tem sempre sentido e significado para o quotidiano.

Quando se olha para o mundo a partir de uma janela, os objectos perceptíveis que estão lá fora convencem o observador da sua presença, tal e qual é vista. No entanto, a luz que os olhos interpretam, as vibrações do ar que são decodificadas através de sons, as moléculas que permitem sentir sabores ou cheiros ou a pressão sobre o tecido nervoso do corpo humano não passam de impulsos elétricos interpretados pelo cérebro, a partir dos quais é edificada uma noção personalizada e singular de realidade. Assim, é irrelevante se a imagem que se vê numa janela é uma paisagem ou uma fotografia dela, uma vez que o cérebro vai sempre construir uma noção de realidade, baseada no seu conhecimento e experiência passada.

Além, de representações de imagens, as próprias simulações de fenómenos conseguem recriar a sensação de um evento real. A partilha de características fundamentais para a definição de determinada acção, sugerem a veracidade da mesma.<sup>39</sup> Dessa forma, não importa se uma série televisiva é uma simulação ou não, pois nele consegue-se identificar tantas ocorrências que são familiares do mundo “real” que o filme adquire essa mesma definição, conseguindo induzir o observador a reagir e até inspirar-se naquilo que apreende do ecrã.

No entanto, uma das maiores vantagens do espaço digital é a produção de simulacros – eventos que não se baseiam em ocorrências verdadeiras.<sup>40</sup> Um filme de ficção científica parte de premissas inteligíveis pelo público mas contextualiza-as em cenários irreais. Não obstante disso, o observador é manipulado pela verosimilhança das imagens e sons que lhe chegam, reconhecendo o simulacro enquanto fenómeno real.

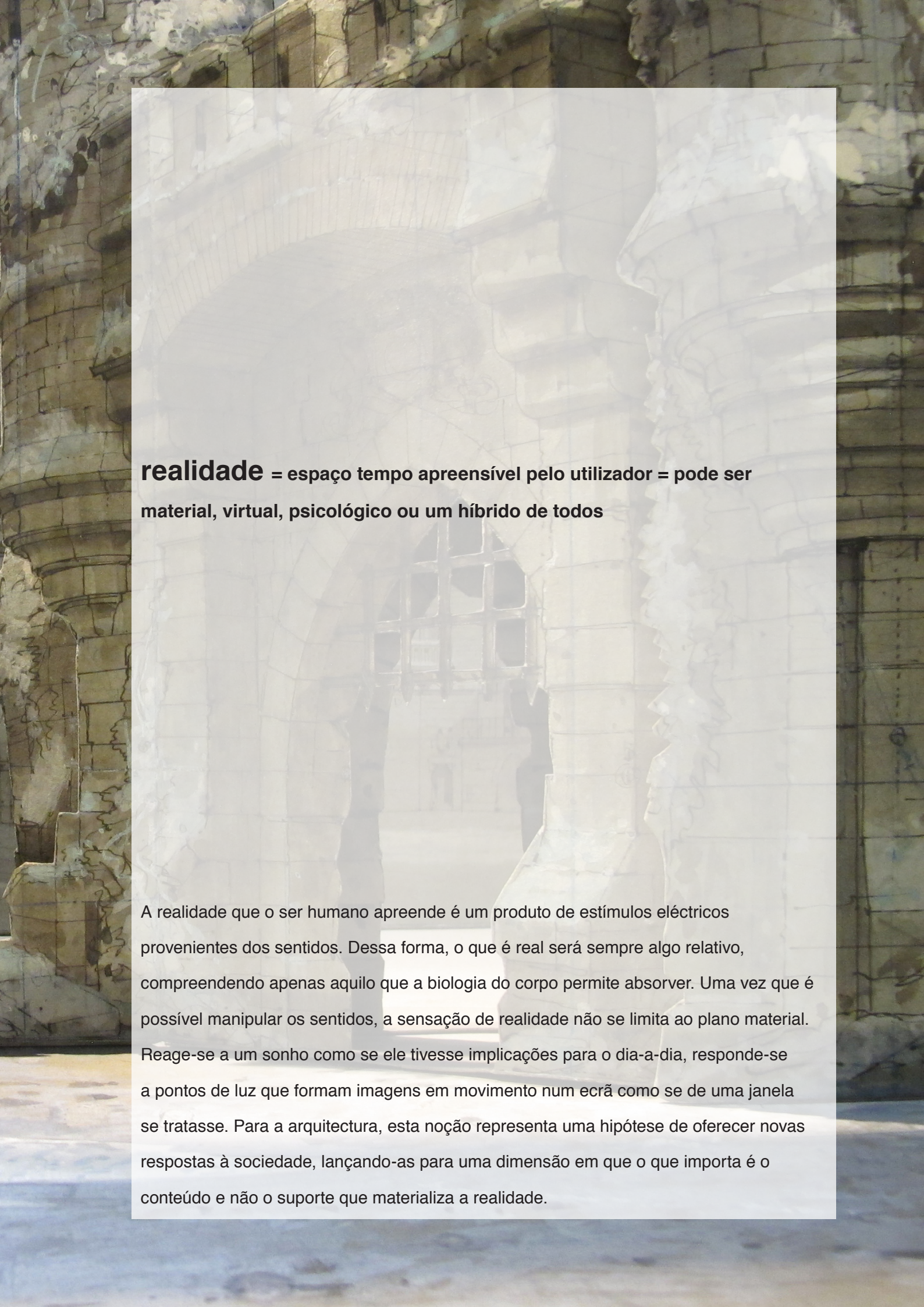
39. Se num quarto for colocada uma televisão a transmitir o exterior – com todos os objectos e espaços que lá fossem passíveis de serem observados e com a mesma noção de profundidade – o visualizador reconheceria a televisão como uma janela. A partir desse momento, se simulasse uma enorme explosão nessa paisagem, o visualizador reagiria como se ela fosse real, em vez de uma mera manipulação de vídeo. Essa reacção a um simulacro demonstra que a maioria dos fenómenos que chegam à sociedade através do ecrã digital não dependem da veracidade do que transmitem, apesar de gerarem reacções verdadeiras. Se antes a informação estava directamente relacionada com a ocorrência de eventos físicos, agora os eventos podem ser precedidos por simulacros.

40. Turkle, Sherry, “Objectos Propiciadores de Pensamento”, (A vida no ecrã : a identidade na era da internet / Sherry Turkle). Lisboa, Relógio d’Água, 1986, pág. 69 – Simulacros são cópias de coisas que já não têm originais. É referido o exemplo da rua principal da Disneylândia, que dissolve a linha entre as coisas e a sua representação, dado que a representação existe na ausência do objecto real, à semelhança de ficheiros e documentos num computador. São referências de situações inexistentes. No caso da Disneylândia os mundos fantásticos lá exibidos não têm qualquer semelhança com alguma profunda realidade material e os ficheiros e documentos no computador contêm informação que não tem necessariamente um modelo físico.







The background of the slide is a photograph of a stone archway, possibly part of a historic building. The arch is made of light-colored stone blocks and features a grid-like pattern of smaller arches or openings. The lighting is soft, and the overall tone is somewhat muted. A semi-transparent white box is overlaid on the image, containing the text.

**realidade** = espaço tempo apreensível pelo utilizador = pode ser material, virtual, psicológico ou um híbrido de todos

A realidade que o ser humano apreende é um produto de estímulos eléctricos provenientes dos sentidos. Dessa forma, o que é real será sempre algo relativo, compreendendo apenas aquilo que a biologia do corpo permite absorver. Uma vez que é possível manipular os sentidos, a sensação de realidade não se limita ao plano material. Reage-se a um sonho como se ele tivesse implicações para o dia-a-dia, responde-se a pontos de luz que formam imagens em movimento num ecrã como se de uma janela se tratasse. Para a arquitectura, esta noção representa uma hipótese de oferecer novas respostas à sociedade, lançando-as para uma dimensão em que o que importa é o conteúdo e não o suporte que materializa a realidade.



Equivalendo a outros fenómenos e ganhando veracidade, a simulação e o autêntico tornam-se conceitos indistintos pois a informação que ambos transmitem ao observador é, de certa forma, real para os sentidos – um filme é tão autêntico quanto um dia no escritório ou um sonho. Para o observador, o mundo que ele apreende, transmite-lhe informação que é depois processada para originar alterações na forma de agir perante as realidades em que ele se vá futuramente inserir.<sup>41</sup> Percorrer os corredores de um museu é equivalente à visualização de um filme ou a viajar de autocarro pelo que em todas as situações, ao utilizador é apresentada a oportunidade de saltar de espaço em espaço e absorver as mensagens que lhe são colocadas em frente de forma inteligível. Ele percorre o espaço recolhendo imagens, sons, cheiros, sensações e sabores à medida que o cérebro constrói a ideia de ambiente.

Tendo isso em conta, realça-se a importância da informação que é trocada entre espaço e utilizador para o seu desempenho quotidiano. Cada paisagem, parede, tecto, estrutura, material, imagem, vídeo, organização – tudo transmite algo ao habitante, que lhe possibilita a construção de uma ideia de realidade.<sup>42</sup> Se o arquitecto tem participação na edificação de alguns ambientes que compõem o seu mundo, então ele tem influência na forma como a realidade é apreendida.<sup>43</sup> É a informação transmitida que permite isso e, ao fazer parte do projecto arquitectónico, pode ter resultados muito mais eficazes para o funcionamento da sociedade.

41. Gausa, Manuel, “Material”, (Diccionario Metapolis arquitectura avanzada / Manuel Gausa... et al.). Barcelona, Actar, 2001, pág. 397 – O novo material para a construção da arquitectura é a informação. Aqui, a palavra informação é interpretada no sentido de tudo que deriva de um objecto e que pode ser apreendido pelo utilizador. É, não só imagens ou sons, mas tudo o que isso significa para quem está perante os mesmos. Assim, a arquitectura do século XXI faz-se através dessa informação, desses valores que são processados e impelem a novas acções.

42. Leupen, Bernard, (Housing Design : a manual / Bernard Leupen, Harald Mooij). Roterdão: Nai Publishers, 2011, pág. 24 – Para Walter Benjamin, de acordo com o autor, a imagem interior tornou-se numa das prioridades do espaço doméstico, cuja função se expandiu além da protecção e se potenciou como a caixa que, ele próprio, afirma conter o universo dos sonhos dos utilizadores. É também referido que, com o advento da industrialização, possibilitou a distinção entre o local do universo privado do utilizador e do público.

43. Alexander, Christopher, (A Pattern Language: cidades, edifícios, construções). Barcelona: Gustavo Gili, 1980, pág. 680 - Christopher Alexander sublinha este facto, demonstrando que a capacidade que quem está no exterior tem para aprender com algo do universo privado da habitação, poder ser um estímulo a um novo entendimento da sociedade. “A contemplação da acção é um incentivo para a acção. Quando é possível ver o interior dos espaços desde a rua, o mundo das pessoas amplia e enriquece e há um melhor entendimento; nasce a possibilidade de comunicação, de aprendizagem.” (Trad. livre) Isto demonstra que quanto mais o utilizador conseguir ver do mundo, mais informações ele pode adquirir para construir novas perspectivas sobre ele. Esta comunhão e exposição de conhecimento permite a toda a sociedade beneficiar do conhecimento individual de cada um. A arquitectura, ao possibilitar esta realidade, motivaria toda uma nova maneira de encarar o contexto urbano.

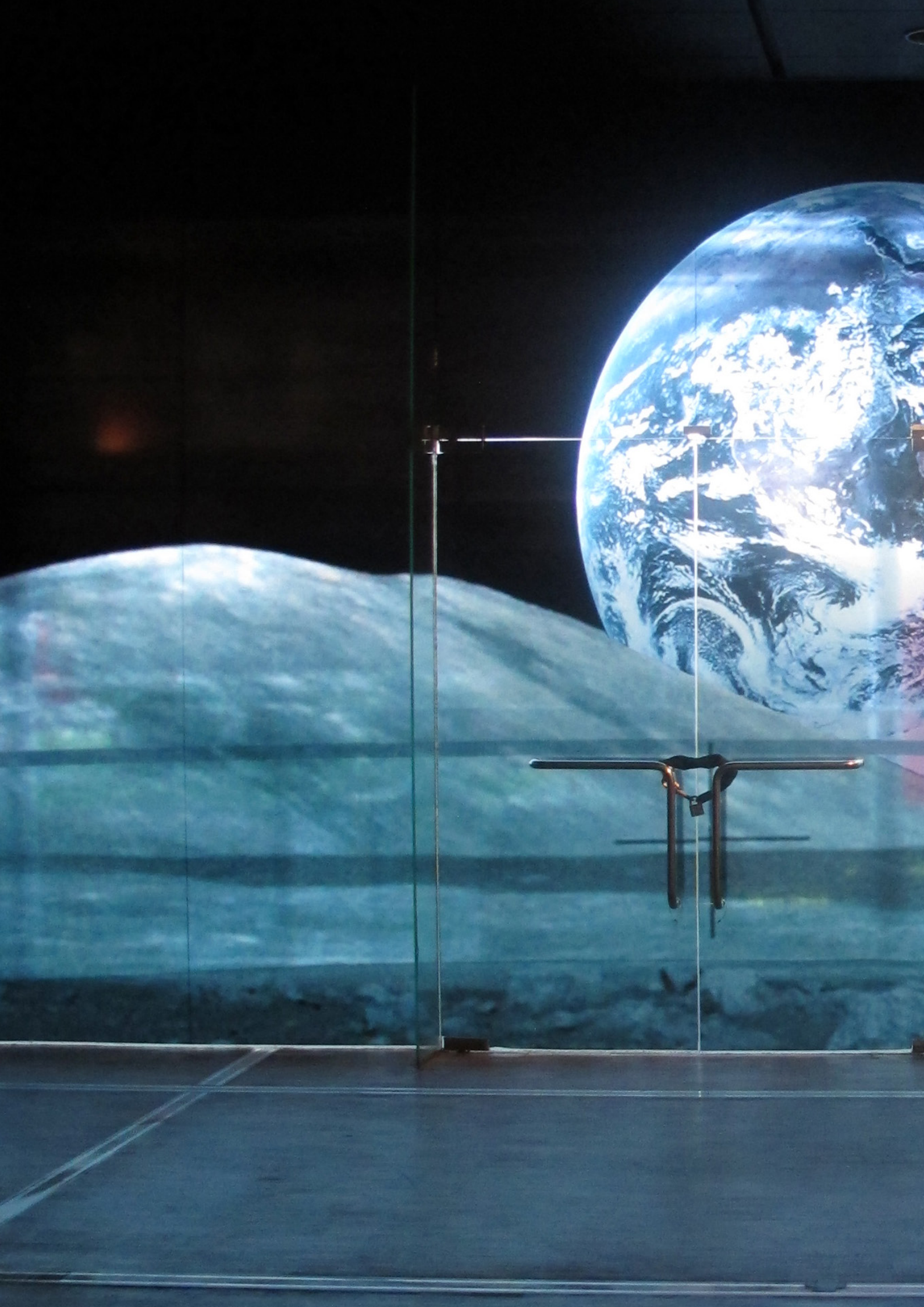
Tanto o material como a simulação ou a fantasia possuem a capacidade de produzir realidades e ambientes apreensíveis pelos sentidos do corpo humano. Para o arquitecto, a sua tarefa pode soltar-se da materialidade para albergar todas as essas fontes que permitam criar realidades habitáveis. Baseando-se no desenho da forma, englobando as capacidades do virtual e centrando-se na utilização de um ambiente, a arquitectura pode recriar-se sob uma nova disciplina mais abrangente, consequente e flexível.<sup>44 45</sup> Para isso, a tecnologia não deve ser vista como um acessório dispensável, uma vez que joga um papel central no quotidiano do habitante, nem a questão da conjugação entre material e virtual ser retratada como uma inserção ou sobreposição.

Se o espaço físico – actualmente projectado pelo arquitecto – é onde o habitante existe, onde os seus sentidos constroem uma ideia de realidade, o virtual é onde ele acede a novos conteúdos e se aproxima dos seus sonhos e fantasias. A arquitectura pode partir das vantagens de cada dimensão para edificar uma verdadeira extensão do corpo do utilizador, em que além da presença num local definido, o utilizador pode aceder a diversas realidades instantaneamente.

44. Leupen, Bernard, “Arquitectura e Produção Industrial”, (Design and Analysis). Roterdão: 010 Publishers, 1997, pág. 113 / 116 – A flexibilidade na arquitectura não é um tema recente, pelo que já tinha sido explorado antes das Guerras Mundiais. É referido o sistema Dom-ino, aplicado por Corbusier na Villa Savoye, onde, de acordo com o autor, a estrutura era o principal e as paredes divisórias eram o secundário. Este sistema permitiria mais tarde o desenvolvimento da noção de máquina de habitar – a habitação de produção em massa, saudável e bela como qualquer utensílio. O autor utiliza também o exemplo da casa do casal Eames, no sentido em que ele comparavam a produção em massa à aeronáutica, tentando encontrar uma estrutura mais leve, mais barata e ajustada ao utilizador.

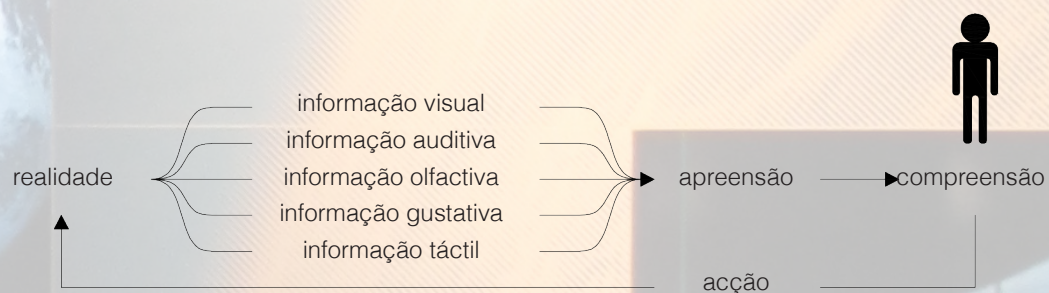
45. Até ao presente momento, o espaço virtual é o que melhor consegue receber e lidar com as necessidades intelectuais do habitante. Enquanto meio que potencia as relações sociais, que materializa fantasias cada vez mais verosímeis, que estabelece padrões de formas de ver o mundo, que potencia a apreensão de um universo cada vez mais extenso e complexo. Tudo isto através de um sistema de representação de pixéis que, cada um simulando uma ínfima fracção de uma imagem, conseguem reproduzir qualquer ambiente bidimensional desejado. A ideia de uma base que tenha a capacidade de receber todo e qualquer conteúdo faz da habitação um instrumento que seja utilizado para lançar o utilizador para diferentes realidades – ele passa a viver num ecrã. Dessa forma, o espaço doméstico pode tornar-se num mecanismo que, à semelhança de um computador, consegue através de um único formato material, apresentar diversos conteúdos. A sua única finalidade seria articular o habitante com o complexo sistema que o envolve. Baseando-se numa estrutura rígida fixa, o ambiente, estimulado pelas capacidades tecnológicas da simulação virtual, conseguiria mutar-se tão rapidamente quanto o utilizador. Até a sua imagem global seria única e singular, estimulando a afirmação do individualismo e permitindo demonstrar a outros utilizadores o potencial intelectual de cada um. Para a arquitectura, o material pode ser o suporte que recebe a informação virtual e a materializa sob uma nova luz artificial. Se antes a flexibilidade foi explorada pela vertente de um espaço que pudesse ser futuramente adaptada pelo habitante, agora essa adaptação não requer painéis móveis, paredes falsas ou móveis modulares. Necessita apenas da simulação virtual para criar qualquer ambiente, independentemente do local físico em que seja inserido. A criação de sistemas livres em estruturas fixas que permitam a livre adaptação posterior lembram que a flexibilidade implica que os ocupantes participem no processo do projecto e obtenham a liberdade de escolha dentro da habitação.







**informação** = todo o conteúdo que um espaço consegue transmitir ao utilizador: topografia, dimensão, noção de escala, modo de utilização, cor, luz, reacção para com a actividade albergada, etc  
= arquitectura é articulação de informação



Uma realidade é composta por determinados elementos com características específicas. Sob a definição de informação, tudo que é possível mencionar acerca de algo vai influenciar como uma realidade é entendida. A tarefa da arquitectura passa pela articulação dessa informação de forma a produzir resultados específicos. Seja num quarto, numa sala, na rua ou num local exterior, a disciplina pode conjugar aquilo que cria com o que lá se encontra para algo novo surgir. A informação torna-se então na unidade que constrói a noção de ambiente, motivando o utilizador a desempenhar determinadas acções.

Esta combinação entre plano físico e digital, vital para o funcionamento da sociedade actual, levanta o problema do valor do virtual e de como o conjugar com o material. Dada a imaterialidade do digital, aliada ao acesso quase livre à rede elétrica e de Internet, as ferramentas tecnológicas – que permitem uma extensão das capacidades físicas e psicológicas do utilizador – não necessitam de um espaço material para o seu funcionamento.<sup>46</sup> Por outro lado, aquilo que o espaço virtual potencia, apesar de distinto daquilo que o espaço material oferece, não é actualmente correspondido pelo arquitecto, pelo que todo o individualismo e consumismo do utilizador não têm seguimento no projecto arquitectónico do início do século XXI. Uma solução pode passar pela participação do arquitecto no projecto dos espaços material e virtual de forma retirar o melhor de ambas as realidades e produzir ambientes que consigam melhorar o dia-a-dia do habitante.<sup>47</sup>

O arquitecto do século XXI pode tornar-se num programador que altera a percepção do utilizador sobre o que habita, fazendo da sua criação um meio que sugere e potencia a transformação da sociedade. E, enquanto prática, a disciplina pode tirar o máximo partido da influência que tem sobre a experiência espacial do habitante, tornando evidente que o grande propósito de cada fabricação de ambiente se relaciona com o que acrescenta no quotidiano.<sup>48</sup> É importante lembrar que os mundos que se criam são inúteis se inspirarem indiferença em que os vive, sendo que a validade e a consequência da informação que é transmitida são a matriz principal da arquitectura. O produtor de espaços, ao criar o conteúdo que os sentidos do utilizador vão apreender, influencia a forma de encarar a realidade – de a percorrer e entender – e provoca alterações no seu comportamento.

46. Ao contrário dos livros que, aquando da sua propagação global pelos espaços domésticos e graças àquilo que transmitiam – inspiraram espaços de leitura no interior doméstico e mais bibliotecas no domínio urbano. É importante ver os livros como uma analogia das actuais tecnologias móveis como o telemóvel, a televisão ou a própria Internet. Todos estes meios estão relacionados com a ideia de transmissão de informação, através da sugestão de realidades alternativas – utilizando palavras ou imagens. Todos se baseiam na simulação para transmitir novos conceitos. A única diferença entre eles, é o formato através do qual eles se relacionam com o utilizador.

47. Gausa, Manuel, “Futuro - hibridização”, (Diccionario Metapolis arquitectura avanzada / Manuel Gausa... et al.). Barcelona, Actar, 2001, pág. 246 – Para Vicente Guallart, a melhor forma de conseguir que o material e o virtual não se separem, é ambos serem o mesmo. Construir novos espaços deve então considerar a qualidade e a permanência do construído e a mobilidade e flexibilidade que requer a interação com o virtual. Combinar estes polos motiva a edificação de uma nova maneira de encarar a arquitectura.

48. Gausa, Manuel, “Acção-Arquitectura”, (Diccionario Metapolis arquitectura avanzada / Manuel Gausa... et al.). Barcelona, Actar, 2001, pág. 21 – É mencionada a importância de uma arquitectura que seja definida desde uma vontade de interagir; movimentos mais que posições; processos mais que sucessos. A acção é o mecanismo gerador, o meio de entender a disciplina enquanto expressão de realidade.



Dessa forma, a informação presente num espaço – como o formato de uma parede, a sua cor a estrutura, a organização, o funcionamento, aquilo que permite ou o que estimula – é a qualidade central da produção de arquitectura. A articulação desses elementos num determinado contexto consegue que um espaço se torne num catalisador de novas e melhores experiências para os utilizadores.

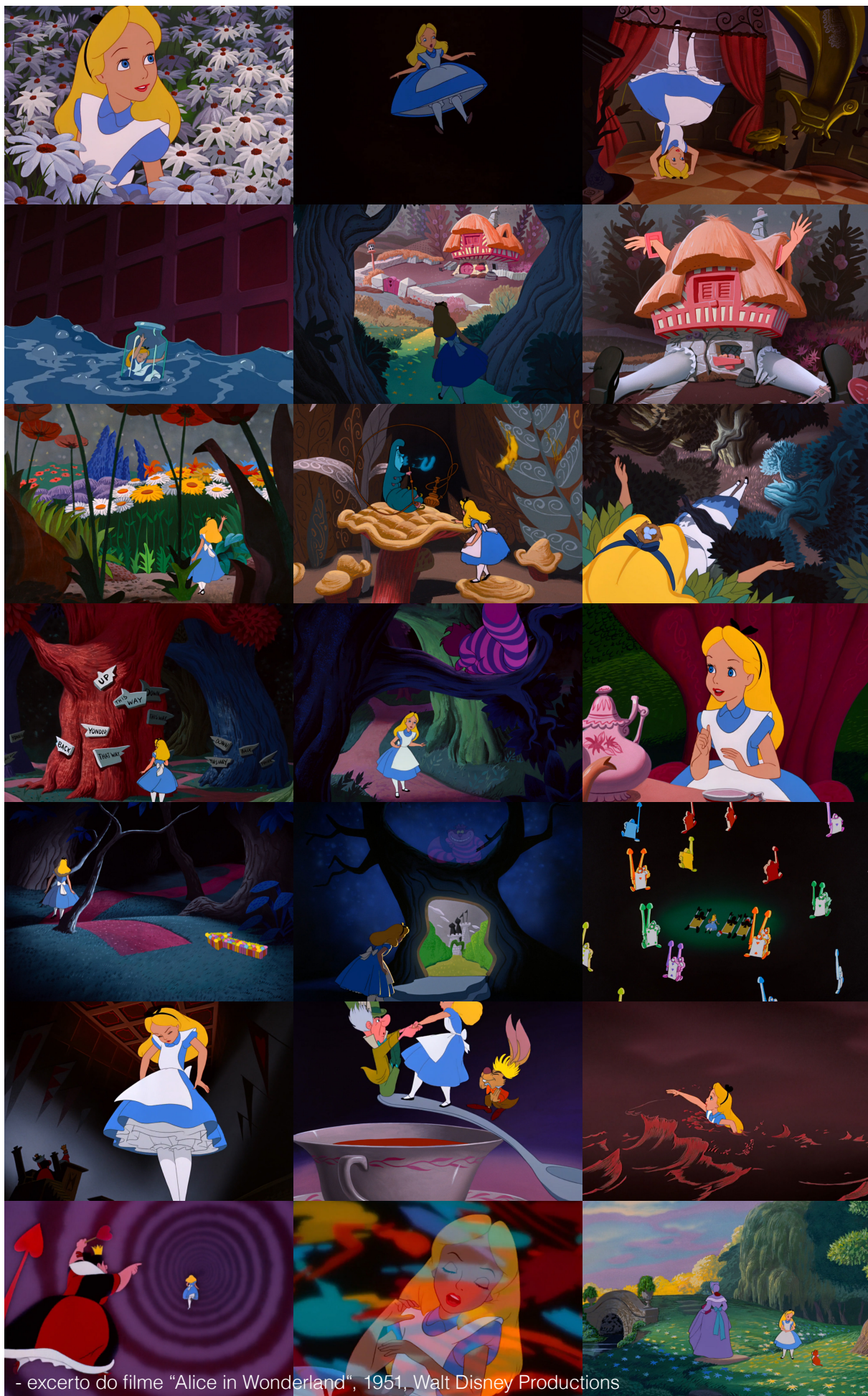
Para uma outra forma de pensar a arquitectura, é necessário alargar a prática a todos os espaços percorridos pelo utilizador, para que as necessidades e desejos actuais possam encontrar resposta.<sup>49</sup> É vital uma nova forma de encarar o mundo,<sup>50</sup> fazendo da inteligência, da interrogação e da exploração a tríade que motiva o processo arquitectónico.<sup>51</sup> No século XXI, a arquitectura tem uma oportunidade de conjugar toda a diversidade de meios que tem ao seu dispor e de a utilizar para criar algo que permita ao utilizador transcender-se enquanto unidade de uma sociedade urbana.

Uma prática de arquitectura alternativa que incluísse todos os formatos que estejam em contacto com o quotidiano do utilizador significaria uma disciplina mais abrangente e eficiente. Em vez de projectar apenas formas materiais, o arquitecto seria também responsável pela formulação e organização das funções espaciais assim como o produção de realidades virtuais. Presente em cada aspecto do contexto, seria possível traçar novas potencialidades para o habitante que, ao obter ferramentas mais apropriadas para as suas necessidades, teria igualmente um papel diferente na sociedade. Uma visão de uma arquitectura diferente, assente numa progressiva artificialização do mundo que manifestaria a importância do processo sobre o resultado; da escolha sobre o controlo; do ambiente sobre a materialidade das formas.

49. Gausa, Manuel, “Áreas de Impunidade”, (Diccionario Metapolis arquitectura avanzada / Manuel Gausa... et al.). Barcelona, Actar, 2001, pág. 55 – Áreas de impunidade são oportunidades para desenvolver programas livres de restrições hierárquicas, retóricas, etc, onde se pode desenvolver o novo sujeito social, onde não se opera por reforma ou crítica mas através de técnicas contemporâneas.

50. Gausa, Manuel, “Inovação”, (Diccionario Metapolis arquitectura avanzada / Manuel Gausa... et al.). Barcelona, Actar, 2001, pág. 334 – Para Vicente Guallart, “a capacidade de inovação não deve entender-se aqui como exclusiva dos mais jovens mas sim daqueles que mais energia possuem.” Para Kevin Kelly, “neste novo regime, a riqueza provém directamente da inovação, não da optimização. Isto significa que a riqueza não se obtém aperfeiçoando o conhecido, mas explorando de forma imperfeita o desconhecido.” (Trad. livre)

51. Vários, (Otra mirada : posiciones contra crónicas / Manuel Gausa, Ricardo Devesa). Barcelona, Gustavo Gili, 2010, pág. 264 – Vincente Guallart sobre o futuro da arquitectura: O arquitecto pode tornar-se mais presente no espaço físico, virtual ou psicológico que rodeia o utilizador, explorando novos caminhos para a prática da arquitectura e fazendo com que todo o processo intelectual que não seja criativo desapareça com a crescente exploração e inteligência da prática.



- excerto do filme "Alice in Wonderland", 1951, Walt Disney Productions

# **Habitat Mundo**



Partindo do princípio que tudo que, actualmente, é possível apreender do universo existe em continuidade – todas as partes em relação entre si – então produzir um modelo de um espaço doméstico isolado que tenha como propósito a criação de uma profunda interação com qualquer habitante é uma tarefa praticamente improvável.

Uma habitação prevê todo e qualquer espaço que esteja em contacto com o utilizador, não sendo apenas um interior doméstico, um espaço exterior ou um local de trabalho. É toda uma miríade de ambientes através dos quais se constrói o quotidiano. Todos esses espaços têm alguma forma de valor para quem os percorre, estabelecendo-se um diálogo edificante de um conceito de habitação. O interior doméstico exerce uma ligação profunda aos restantes espaços da habitação, fazendo com que a produção de um modelo desse espaço desligado de um contexto ou qualquer outra forma de continuação seja um contrassenso.

Por outro lado, o termo utilizador não pretende generalizar qualquer sujeito da acção, pelo que se refere à variável desta equação do habitar que subentende qualquer ser humano ou semelhante entidade inteligente envolvida na interacção com um espaço. A singularidade de cada utilizador é um impeditivo a qualquer massificação das suas qualidades – cada forma de inteligência é única. Assim, cada utilizador é singular, tem capacidades e valores irrepetíveis e, para a arquitectura se conseguir relacionar com cada um de forma consequente, é necessário que crie processos capazes de influenciar o quotidiano de forma relevante.

A cada habitante correspondem características específicas, às quais requerem necessidades particulares que exigem repostas apropriadas.

Da mesma forma, cada habitante existe em relação a outros, dialogando com outras realidades e adquirindo perspectivas diferentes acerca da sua existência. Mais do que isso, a sua mentalidade altera-se a cada momento que ele é confrontado com algum assunto novo, concebendo-o como uma personagem heterogénea e dinâmica que habita o espaço. Então rapidamente se conclui que inventar um modelo de um espaço doméstico isolado que responda às exigências de cada unidade da sociedade é um exercício desligado de todo este entendimento. É necessário então um modelo alternativo, adequado para se basear nas qualidades da sociedade do início do século XXI e gerar um sistema que possa

ser individualizado e tornado sucessivamente mais complexo e dinâmico. Em vez de um protótipo de um espaço material finalizado, é essencial um protótipo de um sistema sem forma final, em que a única preocupação seja a de gerar um quotidiano apropriado a cada utilizador.

É vital uma perspectiva alternativa sobre uma arquitectura que já é capaz de inserir o utilizador em quase qualquer realidade possível. Uma outra perspectiva, que em vez de a encarar como um exercício em que se estabelece uma forma fixa, funda antes um princípio ou uma variável que despoleta uma série de reacções que visam um objectivo consequente para cada habitante e para toda a sociedade.

Antes de mais, o modelo a ser apresentado não tem em conta a sua construção. É um estudo que tem apenas como propósito reconhecer como a amplitude funcional de um sistema permite obter resultados tão dinâmicos e individualizados como a sociedade em si. Não existe uma preocupação assumida com a sua materialidade ou virtualidade, somente com o que as suas potencialidades permitem ao utilizador atingir. É tanto um projecto de um espaço físico como o de um software de uma rede social ou uma fórmula para um mundo de fantasia. Trata-se de um esquema básico concebida com o objectivo de antever a criação de uma lógica geral, auto-organizada e com a possibilidade de evoluir e de se transformar ao longo do tempo. É um projecto que faz de cada utilizador um agente com a capacidade de interagir com o funcionamento do sistema, em vez de ser um mero observador de espaços finalizados.

Para uma sociedade que representa um conjunto de indivíduos singulares e inteligentes, a arquitectura é aqui encarada como uma base – uma fundação que não existe por si própria sem aquilo que cada habitante lhe pode acrescentar seguidamente. Na tentativa de se fundar na ideia de artificialização, o modelo distancia-se dos corpos rígidos a que vulgarmente se dá o nome de arquitectura. Contrariamente, busca-se a ideia de algo que não tem uma imagem definitiva. Pode, dessa forma, ser interpretada de múltiplas maneiras, assumir qualquer formato necessário para demonstrar o seu verdadeiro potencial. A qualquer momento, o modelo pode criar um paralelo com o contexto que o analisa – potencia-se pela sua artificialidade. Consegue evoluir e ser adaptado a qualquer situação alternativa.

Assim, no lugar de um edifício ou de um espaço, vai antes ser demonstrado todo um mundo. Uma vez que o habitar presume a interação entre vários utilizadores e ambientes, este mundo reproduz essa coleção de realidades públicas e privadas de cada um em relação entre si. Para descrever a habitação de qualquer uma das entidades presentes será então obrigatório descrever todas as outras, pois estarão todas conectadas. Ninguém existe isolado, todos os sistemas individuais consideram a troca de informação entre outros iguais, formando, dessa forma, um sistema maior – um mundo. O modelo aqui a ser demonstrado é um sistema global, um universo em que cada habitante pode ter uma verdadeira noção de habitação.

De forma a ser possível ter um espaço pessoal, um ambiente repleto de símbolos e objectos que detenham significado para o próprio habitante, cada zona é livre de ser transformada e adaptada a qualquer necessidade. Mais que a possibilidade de alterar o desenho espacial ou simplesmente abrir ou fechar áreas, aqui o espaço é entendido como uma realidade espaço-temporal completa em que a sua alteração implica uma modificação completa da sua configuração. Quem apreciar a tranquilidade de uma floresta, quem se fascinar pela vida social de Paris dos anos de 1920 ou quem preferir todo o universo da Guerra das Estrelas terá a possibilidade de o materializar e de viver o seu quotidiano num ambiente que, dessa maneira, represente o seu local ideal. Não há restrições, não há regras no que toca à concepção, cada espaço individual pode ser um mundo que em nada tem de ter em comum com os outros com o objectivo desta liberdade potenciar um ambiente em que o intelecto seja motivado a criar ainda mais conteúdos.

O facto de ser possível manifestar qualquer realidade leva a que cada utilizador possa participar em acções que julgue ser mais adequadas às suas capacidades. Um amante da exploração do universo profundo pode ter a oportunidade de comandar uma nave só sua, como se saída do Caminho das Estrelas, um devoto do futebol pode viver uma carreira de sonho num clube de topo ou um fanático de videojogos dos anos 90 pode ter a experiência do seu quotidiano se assemelhar aos vários níveis que deseja – todos desenvolvendo as suas capacidades intelectuais no ambiente que consideram ser o mais apropriado.

É importante o utilizador poder escolher e ver inúmeras possibilidades à sua frente. A arquitectura aqui tenta não ser restritiva, nem apresentar objectos finalizados enquanto



hipóteses de corresponderem às preferências do habitante. A arquitectura deve ser potenciadora, revelando mecanismos que motivem a produção de variadas hipóteses. Assim, o utilizador consegue não só encontrar uma resposta apropriada aos seus desejos como é induzido a procurar mais resultados e a estudar mais possibilidades. Encarando a arquitectura enquanto o diálogo entre um utilizador e um espaço, a vantagem de se disponibilizar de variadas opções em relação à apropriação da realidade, prende-se com a facilidade em se adaptar espaço a utilizador.

Isso significa que a arquitectura aqui não tem forma, não é visível directamente nem tem um fim assumido. É um princípio, que permite tudo que é apreensível e relaciona-se continuamente com o habitante. O propósito desta intenção é a de gerar sempre ambientes que tenham uma grande probabilidade de estimular um desenvolvimento intelectual do indivíduo. A adequação do espaço ao utilizador motiva uma relação mais pessoal em que se estabelece a possibilidade de ser gerado qualquer conteúdo que torne a sua presença mais confortável e excitante. A arquitectura torna-se num mecanismo, num processo que aponta à evolução do habitante, independentemente da forma que possa ter. A autonomia em modificar sucessivamente o espaço, confere um nível de imaterialidade à arquitectura, em que o mais relevante nela é a informação que é transmitida ao utilizador.

É essa informação que através de realidades fornece o estímulo para uma resposta do habitante, evocando, sucessivamente, a necessidade de novos desafios para que este tenha sempre um ambiente apropriado a si. Para potenciar determinadas características do indivíduo, a arquitectura deixa de estar dependente de um edifício imóvel para criar uma relação personalizada que estimule alterações específicas. Pode tornar-se em qualquer ambiente, forma ou imagem que possa ser apreendida enquanto real, relacionando-se com o utilizador a um nível muito mais íntimo e eficiente. Deixa de ter de ser um edifício para se poder tornar numa música que transcende o pensamento para outro plano ou numa rapariga de cabelo curto encaracolado, olhar curioso e intenso e com um breve sorriso nos lábios, capaz de inspirar as ideias mais criativas.

É explorada a possibilidade de uma arquitectura que já evoluiu para além da limitação do material ou da sua simulação. O espaço e o tempo aqui existem enquanto a manifestação de informação que quer ser transmitida pelo utilizador, em que o mais relevante é a capacidade

da arquitectura a articular sempre com o utilizador. Interessa imaginar a probabilidade de se produzir qualquer ambiente imaginável, qualquer realidade, qualquer sonho ou fantasia que derivem automaticamente do intelecto. Uma arquitectura que constrói o real directamente a partir do psicológico.

O arquitecto neste modelo existe em dois momentos distintos: é inicialmente o grande orientador que motiva a capacidade de materializar qualquer coisa e torna-se seguidamente presente em cada um dos utilizadores ao motivar alterações nas suas próprias criações. No início, o valor do arquitecto funda a aptidão para o diálogo entre habitante e espaço se realizar de forma imediata e consequente – cada decisão tomada em relação ao espaço, ao ser imediatamente edificada, permite que o seu entendimento consinta numa nova decisão. É nesse diálogo que o arquitecto se assume também em cada utilizador, pelo que cada opção faz dele um organizador do espaço, um pensador da forma e da função do seu mundo pessoal.

A partir de um momento inicial, o Habitat Mundo pode evoluir de qualquer forma imaginável. Após todos os utilizadores serem confrontados com várias realidades – mesmo que primárias e básicas ao início – quanto maior for a interacção e a partilha de conhecimentos e experiências, mais complexas se vão tornar as realidades contidas no espaço pessoal de cada um. Serão produzidos movimentos próprios em que certos espaços vão ser mais procurados por aquilo que têm a oferecer, gerando uma organização própria e concebendo resultados aparentemente imprevisíveis. A partir de um momento inicial, o modelo vai evoluir conforme a sociedade presente nele. Serão as ideias, os gostos e desejos colectivos que vão orientar como se gere e transforma o sistema ao longo do tempo. Importa referir que aqui a forma da arquitectura é irrelevante, uma vez que o sistema terá uma forma diferente a cada momento. Para a arquitectura, apenas se deve destacar a fórmula projectual responsável por tornar tudo isso possível.

A evolução da utilização do utilizador neste sistema pode-se dividir em quatro momentos distintos. O inicial é potenciado pela capacidade de se obter qualquer desejo e caracteriza-se pela materialização de espaços que representam fielmente aquilo que o utilizador mais deseja. Todas as paixões mais imediatas são manifestadas instantaneamente, experienciando-se tudo que sempre se quis viver. O facto de nesse período apenas se

estar exposto a projeções de sonhos pessoais, limitado pelo conhecimento que se tem, faz com que outras ideias sejam exploradas de seguida. Neste segundo momento, o utilizador tira partido das potencialidades do sistema, preocupando-se com algo mais que as suas fantasias mais imediatas. A sua própria criatividade é aqui desenvolvida após o espaço o confrontar com determinadas informações sobre as quais ele não tinha um conhecimento consciente.

Contudo, criar qualquer ambiente num espaço só seu coloca o habitante numa prisão para os seus sentidos. Rapidamente se torna numa marioneta dos seus gostos, desejos e preferências, no sentido em que nunca poderá ver mais além disso. Pode viver em mundos em que a sociedade o adora, em que salva quem ama numa odisséia histórica, onde explora os segredos de uma dimensão estranha e anormal ou onde vive no início do século XXI da civilização humana. No entanto, todas essas realidades estariam construídas sobre o limite da imaginação do seu criador. Apenas seria representado aquilo que se conhece e, se ao início o espanto pela capacidade disfarçaria esta verdadeira limitação, mais tarde ela assumir-se-ia como um problema incontornável que aprisiona os habitantes nos seus espaços psicológicos. Apesar da possibilidade de construir qualquer coisa, o facto de se ter de habitar numa criação só sua leva a que apenas se conheça os limites da própria inteligência, imaginação e conhecimento.

Se no primeiro momento um utilizador pode construir realidades derivadas do seu intelecto, é no segundo momento em que ele é motivado a explorar algo mais dentro do seu próprio conhecimento. Chega-se então a um terceiro momento de evolução do sistema, onde é vital a interacção social pelo confronto de ideias diferentes entre os vários utilizadores. É pela discórdia, compreensão e acordo que facilmente se obtém novos pontos de vista sobre determinados assuntos. A conjugação de vários pontos de vista resulta sempre em novas formas de ver a realidade e, ao aumentar a interacção, a possibilidade de novas mentalidades também aumenta.

É igualmente pela comparação com outros semelhantes que se confirma o valor da própria identidade. Uma existência de uma inteligência como a humana que se baseie na solidão conduz apenas à entropia psicológica, em que tudo é experimentado, vivido e habitado e nada de novo é produzido para o seu deleite.







**conexão** = troca de informação entre dois elementos



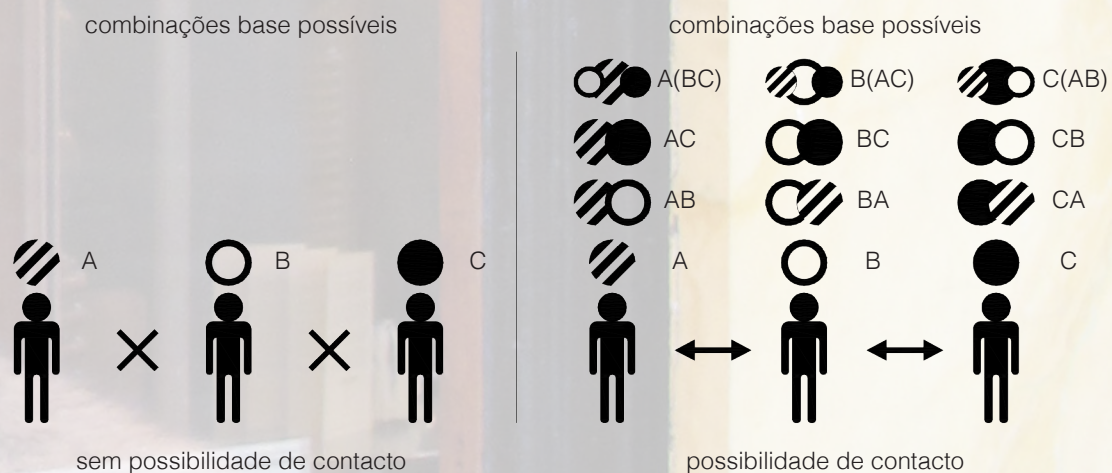
O Habitat Mundo funda-se na comunicação entre todos os espaços. Dessa forma, é possível estimular o contacto entre os utilizadores, cimentando a ideia de uma sociedade dinâmica.







**criatividade** = capacidade de combinar duas ou mais informações prévias e de conceber uma nova com um propósito específico



No projecto Habitat Mundo, a conexão é utilizada para potenciar a criatividade. Ao permitir o contacto entre utilizadores, o sistema vai sucessivamente motivando a criatividade através do diálogo e da aprendizagem. Quanto maior a possibilidade de contacto, maior a probabilidade de se ver algo novo.

A importância da conexão entre uma sociedade é algo que alimenta a manifestação da identidade individual e também a obtenção e produção de conteúdos cada vez mais complexos.

Além disso, a capacidade de criar realidades só poderia ser aproveitada por quem já tivesse acumulado experiências e conhecimentos que pudessem levar à criação de mundos pessoais. Todos os outros que não tivessem adquirido informação suficiente para organizar um espaço, seriam reduzidos à reduzida sabedoria. Um utilizador ao ser deixado sozinho num espaço adaptável, é abandonado com a sua capacidade para entender qual a melhor decisão de materializar as suas preferências. O facto do habitante as ter revela-se então como um factor preponderante para a edificação de espaços que respondam às suas necessidades de forma consequente. Independentemente disso, uma habitação solitária assume-se como um impedimento à aprendizagem, onde é improvável existirem trocas de informação e oportunidades para se ver algo novo.

A importância da conexão contínua entre utilizadores e diferentes habitações prende-se exactamente com esse factor. Para se evitar um efeito de clausura que reduz o habitante ao seu intelecto, o modelo a ser apresentado prevê uma continuidade entre todos os espaços pessoais que leva os utilizadores a percorrerem todo um mundo repleto de alternativas acessíveis. Ao entrar num espaço que não lhe pertence, ele vai estar em contacto com ideias diferentes pela sua presença em ambientes novos. Cada vez que o habitante percorra novos mundos, mais informação pode obter e maior se torna o seu conhecimento para elaborar novas escolhas em relação ao seu espaço pessoal.

No entanto, esta relação entre múltiplos habitantes e espaços já é algo semelhante ao que se observa do início do século XXI. A sociedade percorre variados ambientes, entre os quais interiores domésticos, escolas, praças, estradas ou até sítios de Internet e é devido a isso que são gerados padrões e dinâmicas que motivam a criação de novas realidades. Sempre que se está em contacto com ideias diferentes desenvolve-se uma perspectiva sobre esse assunto, aumentando a sabedoria e a inteligência. A diferença entre a situação actual e o modelo a ser apresentado é o que se desenvolve em cada um dos espaços. No lugar de áreas fixas, rígidas e governadas sob leis sociais, económicas, entre outras, o modelo possibilita ambientes completamente livres em que cada utilizador apenas se tem de

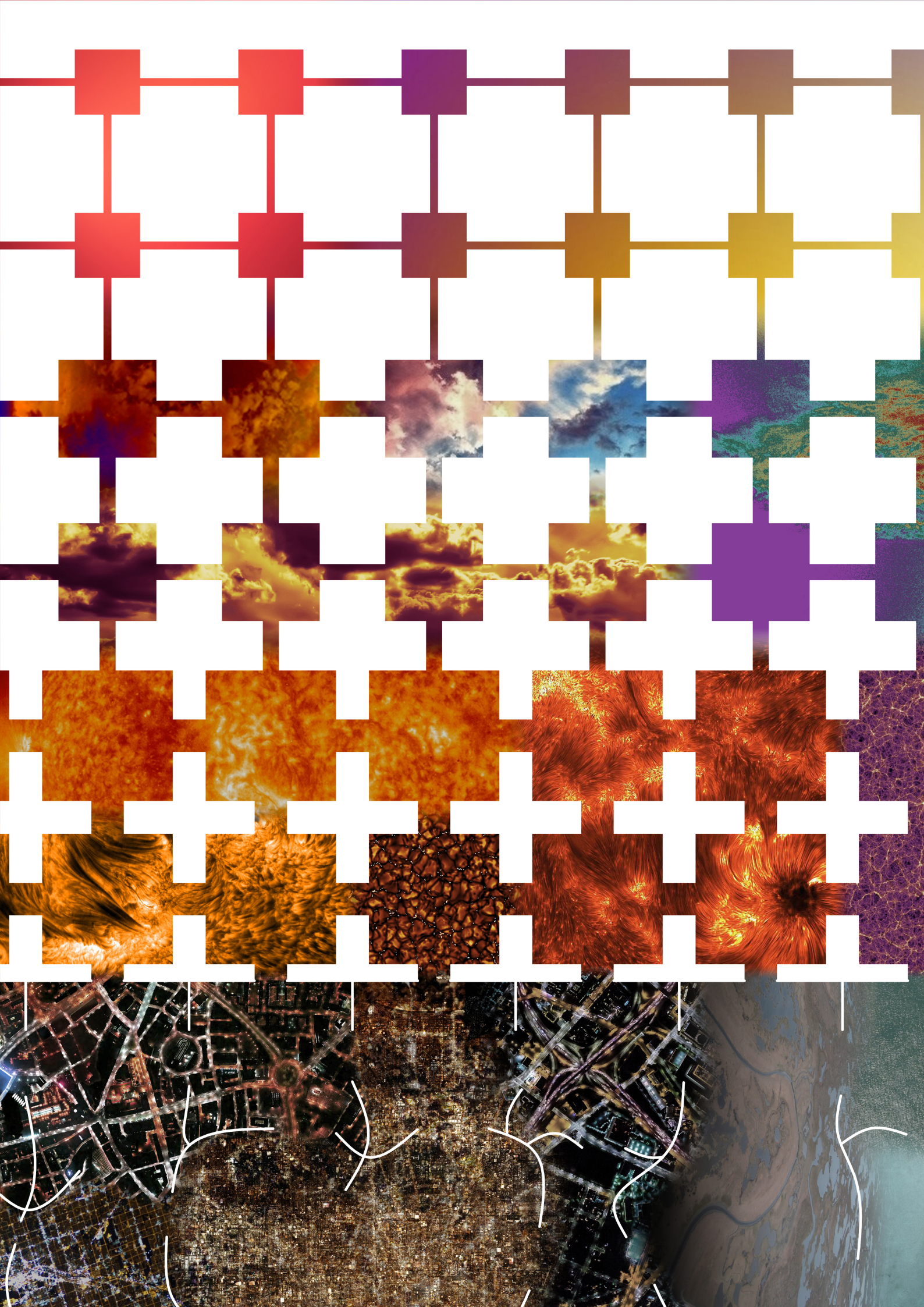
preocupar com aquilo que é gerado à sua volta. Com o intuito de favorecer a produção de conteúdos mais relacionados com cada habitante e de os confrontar entre toda a sociedade, o modelo leva assim ao limite a ideia de um indivíduo que tenha a capacidade de organizar o seu espaço, partilhá-lo e aprender com as escolhas dos outros. É na interacção dos demais espaços psicológicos da sociedade que esta consegue aprender mais rápido, evoluir e transcender-se para um novo estado intelectual.

Neste caso, espaço pessoal não é definido como uma área privada ou um terreno de uso exclusivo. Significa, por outro lado, uma realidade influenciada pelo utilizador com um limite espaço-temporal claramente definido. Contrariamente, espaço público não é uma zona reservada à comunhão e reunião social. Adquire antes uma conotação relativa, em que o mundo pessoal de um utilizador pode ser o local para o confronto entre vários outros utilizadores. Público relaciona-se com a possibilidade de interacção, independentemente do ambiente que a contenha. Num universo de mundos pessoais, a reunião pode acontecer em qualquer um desses espaços, fazendo de cada um deles uma realidade mais complexa e geradora de novas possibilidades.

A diversidade vai aumentando à medida que os indivíduos utilizam outros espaços que não os seus. Quando estão expostos a realidades diferentes daquelas que poderiam ser potenciadas pela sua imaginação, aprendem algo novo e adquirem informação para criarem novos espaços pessoais. Isso representa o quarto momento da evolução, em que as interacções geram realidades tão complexas em que deixa de ser possível reconhecer a simplicidade inicial de cada utilizador, uma vez que o sistema é então povoado por espaços-tempo tão diversificados e complicados.

O Habitat Mundo define-se então como este modelo. Um sistema sem dimensões, formas ou tempo predefinido – uma máquina desenhada para cada indivíduo singular manifestar a sua identidade e a partilhar todas as suas ideias com outros. A habitação aqui define-se pelo conjunto de espaços que um utilizador percorre. É livre de os escolher consoante as suas preferências – a sua habitação pode ser uma aventura entre o velho oeste americano, um episódio num desenho animado seu conhecido, uma odisséia no mundo do período cretáceo, entre muitos outros. Dessas realidades ele retira informação para construir o seu espaço pessoal sempre de forma mais personalizada e adaptada aos seus desejos.









**momento 1** = manifestação de desejos imediatos

**momento 2** = exploração de ideias próprias

**momento 3** = contacto com outros utilizadores (troca de informação)

**momento 4** = criação de realidades complexas











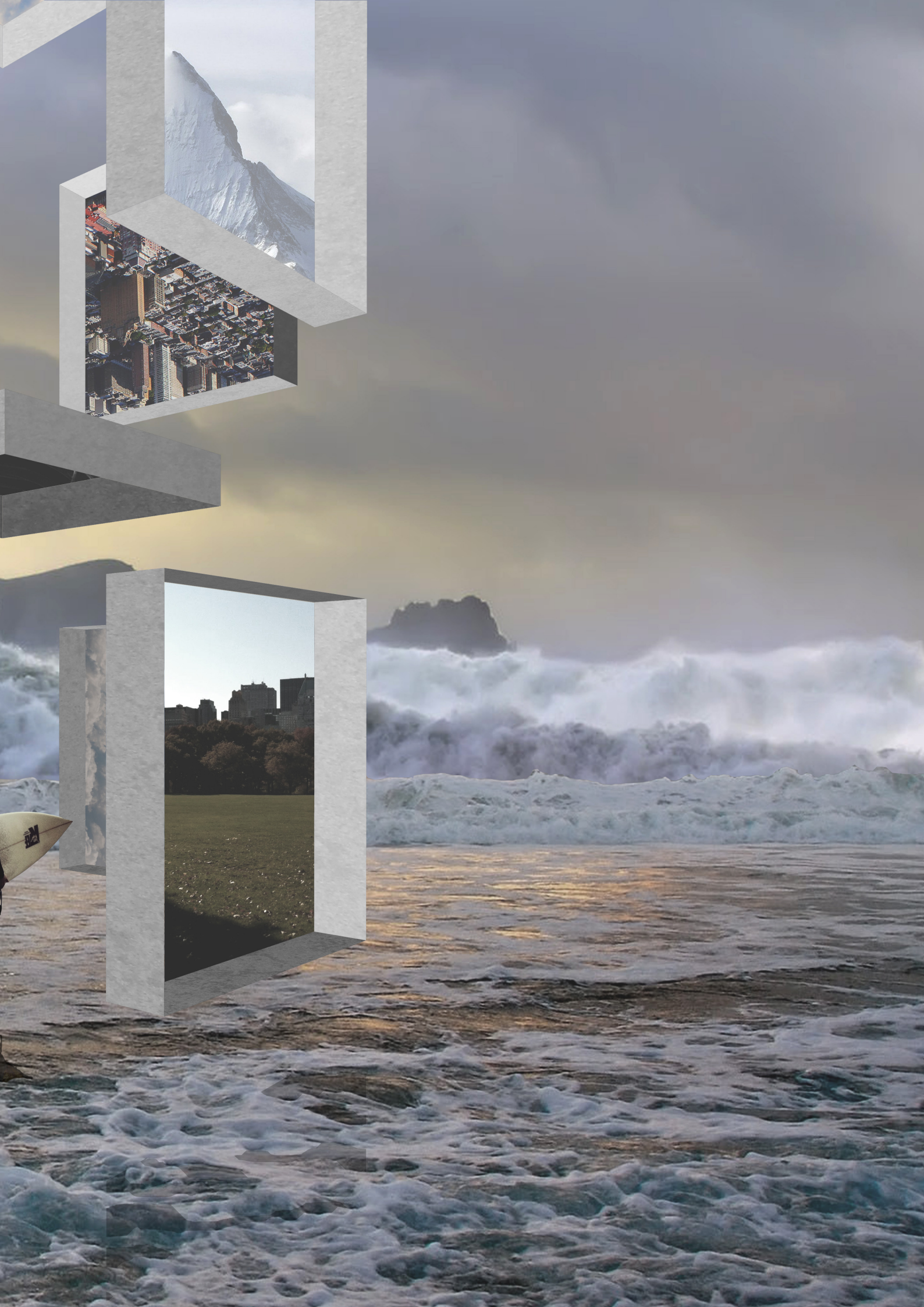






















No século XXI o utilizador é confrontado com múltiplas realidades num curto espaço de tempo. Ele é o individuo que confecciona refeições para a família na cozinha com vista para o jardim, é o fervoroso adepto vê o jogo de futebol na televisão com os amigos, é o amante que se apaixona por pixéis que formam imagens de mulheres sensuais, é o explorador de um planeta distante num livro que lê.

Face a tudo isto, como se define a habitação senão constatando que não existe diferença prática entre as divisórias domésticas, o veículo de transporte, o local de trabalho, e os milhões de outros espaços físicos e virtuais que ele diariamente percorre. Todos os ambientes e acções estão imbuídas de conteúdos significativos para o utilizador, pelo que não barreiras materiais que conseguem limitar aquilo que ele habita mas sim a sua capacidade de apreender o mundo que o rodeia. A habitação é um fluxo, uma rede de movimentos que liga realidades distintas e muitas vezes antagónicas, mas que edificam um universo que o habitante vive.

Isso significa que não seja pertinente a apresentação de uma planta ou esquema tridimensional que represente fielmente a estrutura do modelo. Interessa apenas o princípio do seu sistema, o facto de a cada habitante corresponder um espaço que tem de manter ligações directas a outras. Podem ser duas ou até duas mil, no entanto, é essa organização que garante a conexão e o fluxo de utilizadores por diferentes espaços das suas habitações. Assim, os seus espaços podem ser quadrangulares, curvos, indefinidos ou com qualquer outra forma mas o esquema do Habitat Mundo obriga à existência de pontos que conectem a outros espaços, de forma a garantir a transmissão de informação entre utilizadores.

A forma global deste modelo lança-se assim no limite do artificial – não tem necessariamente forma definida. As representações aqui apresentadas são meras abstrações que têm como objectivo demonstrar a potencialidade de um espaço que conecta realidades completamente distintas. É necessário ter em conta que cada espaço pode ter a dimensão de uma sala, de um planeta ou de uma galáxia. Não tem forçosamente uma limitação ortogonal, da mesma forma que as ligações entre espaços não se constituem através de túneis paralelepípedicos. Interessa aqui reter que as realidades, apesar dos seus formatos, possibilitam ligações a outras para que as habitações se possam facilmente manifestar.



O Habitat Mundo pode apresentar qualquer configuração pretendida pela sociedade que o habite. Tudo isto é praticável através do desenvolvimento de uma fórmula simples: cada utilizador é livre de conceber a sua própria realidade, desde que esta esteja conectada a outras. Esse funcionamento faz com que a possibilidade de conexão entre a sociedade seja assegurada, independentemente dos seus indivíduos procurarem um maior ou menor contacto social. No fim, tudo se resume aos novos conteúdos que podem ser observados e, para tal, é necessário abandonar o mundo pessoal e percorrer outros espaços do habitar. Mesmo capacitado pela possibilidade de produzir qualquer mundo, quando esta já não oferece mais nada além do que já é conhecido, rapidamente se torna obsoleta. E é nesse momento que a interação se assume como uma parte fundamental desta equação, em que ao apreender novas hipóteses se garante mais informação.

Neste protótipo não é relevante o número de resultados que o sistema possa originar. Isso é algo que apenas deve preocupar a cada habitante, pois são as suas decisões que vão originar os vários padrões dentro do Habitat Mundo. O arquitecto apenas deve procurar garantir a construção da ideia, para que o utilizador tenha constantemente a oportunidade de, no seu espaço, ter o ambiente mais apropriado à sua existência. Obviamente, não é pertinente para este estudo a materialização do sistema, pelo que se trata apenas de uma hipótese que tenta entender os princípios de uma arquitectura apropriada ao utilizador do século XXI e como conseguir que ele se torne intelectualmente mais desenvolvido.

O Habitat Mundo baseia-se, em parte, na materialização do espaço psicológico – na sua representação. Actualmente, numa época em que o virtual se aproxima e relaciona tanto com as potencialidades do pensamento humano, a reprodução de eventos consegue orientar a experiência do utilizador pelo seu quotidiano. Todos os dias ele é coagido por imagens que vê nas notícias, por mensagens que ouve no rádio, por ideias que lê em livros, revelando a importância da sugestão de algo que tecnicamente não tem forma, apesar de ser real. Neste sistema, a simulação e o simulacro assumem-se como uma regra a partir da qual tudo é edificado. Não é importante se a origem da imagem é material ou virtual. O que interessa ao utilizador é que ela lhe é real. Todos os mundos que ele pode imaginar são reais. De certa forma, a arquitectura prevê a produção de ambientes à semelhança de sonhos.

Todavia, a possibilidade de facilmente ter qualquer coisa, pode gerar no utilizador um vício para com o sistema em geral. À medida que percorre os espaços e os utiliza, ele torna-se num consumidor de realidades, progressivamente dependente de novos mundos. Aqui, a facilidade em obter algo não retira o seu valor pois a interação com outros habitantes e a possibilidade de gerar qualquer espaço garante a diversidade necessária para manter o interesse na utilização. Dessa forma, o vício resulta numa acentuação da procura de nova informação, invertendo a entropia do sistema e contribuindo para o desenvolvimento da inteligência do indivíduo.

Assim, o utilizador consegue crescer, evoluir. Ao ser capaz de tomar decisões, ver os seus resultados e de as mudar com base na experiência, ele tem a oportunidade de se tornar progressivamente mais capaz de materializar novos espaços. É necessário lembrar que neste protótipo, é previsto a presença não de um habitante mas de milhões. Seriam inúmeras entidades a criar os seus mundos, as suas habitações, a aprender com os erros e com a criatividade de outros. Seriam gerados múltiplos padrões em que certos espaços seriam mais procurados, em que os próprios utilizadores descobririam como tirar proveito social do sistema. Contudo, o princípio igualitário de que todos os indivíduos têm direito a reproduzir qualquer ambiente num espaço só seu, faria com que o funcionamento da sociedade assentasse apenas na procura da experiência e do conhecimento de nova informação. Um colectivo de utilizadores motivados pelas possibilidades de novas realidades serem criadas, potenciando a sua criatividade e desenvolvimento intelectual.

O Habitat Mundo tenta construir uma experiência colectiva em que os utilizadores são induzidos a cruzarem-se, a interagirem e a aprenderem uns com os outros. No lugar de uma experiência individualizante em que o utilizador está predestinado a enclausurar-se no seu próprio intelecto, ele é aqui motivado a percorrer realidades que não a sua, contactando com pensamentos e visões opostas à sua.

Enquanto que outros sistemas sociais como a Internet acabam por forçar o utilizador a não apreender nada além daquilo que ele já conhece, o Habitat Mundo coloca-o propositadamente em espaços diversificados e sem qualquer relação com as suas preferências ou desejos. Dessa forma, ele é confrontado com outras lógicas que não a sua, ensinando-lhe outros métodos e novas perspectivas sobre o mundo.



Esta relação procura gerar constantemente complexidade através do cruzamento de utilizadores distintos. A experiência colectiva acaba por ser o mecanismo chave que confere singularidade a este sistema, distanciando-o de todos os outros modelos prévios de redes sociais.

A arquitectura tenta aqui disponibilizar uma enorme variedade de opções que permitam ao utilizador estar constantemente em exploração e transformação. Cada espaço seria uma possibilidade de inspirar e ensinar algo inovador. Uma sociedade inteira ao funcionar desta forma, com um ócio orientado para o consumo de informação, obteria rapidamente uma nova compreensão de si própria e do mundo em geral.

Logo, o espaço cria um diálogo com o utilizador que aponta sempre a motivá-lo para para o seu próprio desenvolvimento intelectual. De igual modo, tendo em conta a rápida transformação espacial, a evolução da identidade seria um reflexo obrigatório do confronto do utilizador com diversos mundos diferentes. Partindo de uma simples variável que preveja um funcionamento, é possível gerar múltiplas formas que consigam ter sempre relações intrínsecas com os habitantes. A aptidão para construir espaços pessoais inspirados directamente nos sonhos do utilizador garante que este vai estar sempre inserido em ambientes complexos e diversos, seja qual for a sua preferência. Deixa de ser importante se é possível ou não fazer determinado objecto e apenas se pensa quando se vai fazer.

O habitante encontrar-se-ia nesse universo de sonho, onde o seu espaço seria uma manifestação contínua dos seus desejos subconscientes. Seria o utilizador do próprio espaço psicológico, entre aventuras intergalácticas, fantasias eróticas, façanhas heroicas, entre outras. Seria o herói, o salvador, a vítima, o vilão, sempre com mentalidades distintas apesar de ser uma única entidade. Tornar-se ia hiperpresente, com uma nova concepção de espaço-tempo, não limitada à materialidade mas motivada pelos caprichos da arquitectura das suas escolhas. Ele seria o habitante desse universo de sonho, em que tudo é possível, em que tudo pode ser vivido e o seu único propósito é descobrir mais.

O propósito deste exercício não é o de ser construído – nem como programa virtual. Foi desenvolvido apenas para explorar uma forma diferente de encarar o projecto de arquitectura. Ao preocupar-se simplesmente com o funcionamento do espaço completo,

possibilitou-se a criação de inúmeros mundos, diversas realidades em que a forma material é o seu aspecto menos relevante. Esta nova maneira de abordar o projecto, baseia-se na produção de uma fórmula que possibilita ao utilizador completá-la e fazê-la sua. Ao motivar a invenção de qualquer ambiente, permite-se ao habitante aproximar o espaço de si, de o adaptar para além de uma forma já estabelecida. Aqui, o projecto exige apenas a ligação contínua entre diversas realidades – um mecanismo que despoleta uma série de consequências que visam a produção de mais e melhores realidades dentro do Habitat Mundo. O propósito deste protótipo é avaliar a possibilidade de uma arquitectura baseada em relações, em variáveis que criem múltiplos resultados. O objectivo é o de fazer do utilizador um habitante que pode escolher, aprender, errar e criar cada vez mais conteúdos.

Tudo com base num universo novo, definido pela facilidade em materializar o espaço psicológico e conectá-lo a outros. O modelo sintetiza as características que mais beneficiam o utilizador e a sociedade. Ao permitir a edificação de mundos sem restrições, o Habitat Mundo possibilita ao habitante a construção de um espaço só seu, onde ele pode experimentar qualquer acção e sensação. Ao conectar todos esses espaços entre si, é favorecida a interação e a partilha de conhecimentos. Ao fazer dos espaços maleáveis, o utilizador pode corrigi-los, torná-los progressivamente melhores. Dessa forma, o modelo representa as principais características que o utilizador deve possuir para uma relação satisfatória com o meio que o envolve.

Assim, aqui o utilizador torna-se no arquitecto pela sua habilidade para produzir qualquer realidade. Aqui ele torna-se no espaço, pois essa realidade produzida representa as suas ideias. O Habitat Mundo funciona então assente na máxima de que o utilizador é o arquitecto e o próprio espaço.

Aqui a arquitectura é o acto de conceber novos mundos.

Habitação é a coleção destes que cada utilizador percorre, uma vez que todos vão ser relevantes para a sua existência ao contribuir com novos conteúdos para a sua inteligência.









The background image is a coastal scene. In the foreground, there are dark, jagged rocks. The ocean is a deep blue-grey, with white foam from waves crashing against the rocks. In the distance, there are large, hazy mountains under a pale, overcast sky.

## **Fazer arquitectura = fabricação / alteração de um contexto**

O que é a arquitectura? Uma vez que todas as actividades têm um propósito, o da arquitectura baseia-se na construção de realidades que vão ser utilizadas posteriormente. No início do século XXI a arquitectura pode ser uma disciplina que formata e potencia o desenvolvimento da sociedade, permitindo gerar novos conteúdos através de metodologias mais apropriadas ao espaço-tempo em que opera. Pode ser uma disciplina que estabelece a base dos processos que definem um contexto – pode ser uma máquina que produz o mundo de cada utilizador.

## Conclusão – considerações finais

Desde o início do trabalho da tese que tinha como objectivo encontrar algo que pudesse ser considerado uma “habitação ideal”. Após me deparar com a relatividade da consciência humana e com a desmesurada amplitude de preferências, possibilidades e características que definem cada momento do quotidiano de um utilizador, chego, infelizmente, a uma conclusão inevitável: nunca estive tão longe de a encontrar.

Inicialmente pensei que, tendo em conta como uma pessoa pode ser diferente de outra, uma habitação ideal teria de ser algo com uma capacidade de adaptação tão grande, que a sua imagem, estrutura e funcionamento mudassem a todos os segundos de forma a corresponder a todos os requisitos. A arquitectura e, especificamente o trabalho do arquitecto, deveriam gerar constantemente os ambientes mais apropriados para cada momento. Este raciocínio apontou o trabalho na produção de um objecto cuja maleabilidade pudesse ser constante, permitindo que sempre que uma nova circunstância exigisse um novo desejo, a habitação transformar-se-ia de forma a oferecer uma condição espacial ideal.

Assim, existia a ideia de que a arquitectura seria sempre uma consequência para as acções do utilizador. Funcionaria enquanto resposta, eternamente dependente de uma iniciativa que lhe era exterior.

Procurei como um espaço, físico ou virtual, conseguiria moldar-se a cada necessidade e fantasia e, no início, tudo parecia óbvio e claro.

Quando vim trabalhar para Paris, o meu propósito era adquirir novas perspectivas sobre esta problemática da habitação com a experiência de gabinetes estrangeiros. À medida que o tempo foi passando, a noção de uma arquitectura híper-especificada para cada contexto espaço-temporal persistia e a solução aparentou-se impossível.

Um objecto material não se consegue transformar com a rapidez que eu pretendia, um espaço virtual ainda não consegue ser experienciado com todos os sentidos humanos e um espaço psicológico é uma construção pessoal e reservada a cada um.

Isto levou a que eu prosseguisse com a exploração do conceito “Habitat Mundo”. Foi fácil,



sem regras e sem limitações, este projecto possibilitou a exploração do funcionamento da habitação ideal. Um local sempre pronto para obedecer aos devaneios mentais do utilizador, oferecendo conteúdos únicos e permitindo um desenvolvimento intelectual. A solidão e possível recusa a este sistema eram resolvidos pela partilha e livre circulação entre habitações.

Uma das características fundamentais do “Habitat Mundo” baseia-se exactamente na troca de informação entre utilizadores. Para manter o funcionamento de um sistema complexo, os habitantes são possibilitados de apreender coisas que lhes são exteriores. Isto permite-lhes aprender, experimentar e evoluir, criando uma dinâmica global que transcende cada utilizador de forma a gerar uma ideia de uma sociedade funcional.

O meu pensamento mudou quando me apercebi que esta aprendizagem pressupunha que o utilizador estaria a determinada altura exposto a uma condição estranha e adversa, quando lhe eram apresentados novos conteúdos, colocando em causa uma arquitectura que fosse sempre o seguimento de qualquer necessidade.

É curioso como genericamente a definição de casa ou habitação remete sempre para uma data de símbolos que julgamos serem improváveis de serem substituídos. A nossa casa é o nosso quarto, com o seu papel de parede amarelo e a sua roupa de cama azul, a nossa sala com a lareira a um canto e a família sentada no sofá, etc. Existe uma ideia permanente que estas condições que são verificadas constituem uma base fundamental para o nosso quotidiano e, quando confrontado com uma mudança de ambiente, parece impossível encontrar novamente um espaço pessoal ou voltar a chamar casa a um outro local. Em Paris verifiquei o contrário.

Lá, de repente o quarto não era apenas meu, tinha 2 por 4 metros de dimensão, quase todo o chão estava coberto por colchões e toda a roupa estava constantemente em malas para poupar algum espaço para ser possível estar em pé. O que mais chocou nem foi o ambiente em si mas ver todos os meus padrões diários subitamente interrompidos. Nesse momento entendi que uma habitação não se resume ao aspecto mas àquilo que permite fazer diariamente.

Aos poucos adaptei-me aos novos ritmos, às limitações e às novas referências, até começar a chamar aquele sítio de casa. Tudo isto me fez questionar o que significa criar uma habitação ideal. Não era criar um sítio belo pois tinha encontrado beleza num pequeno quarto que me fazia guardar os livros numa saca plástica para proteger do pó e insectos. Não era conservar as referências mais importantes para a minha pessoa pois tinha acabado de substituir quase todas as minhas e a cada construía novas em novos sítios. Não era a possibilidade de ter um espaço específico para o que desejaria pois tinha ido para um que nada tinha a ver com as minhas preferências e tinha-me adaptado a ele e aprendido com ele.

Se sempre tinha achado que a arquitectura deveria proporcionar espaços singulares para as necessidades de cada utilizador, de forma a estimular um crescimento intelectual e uma melhoria progressiva da sociedade ,via agora que tal não era necessário. É possível aprender com qualquer situação, é possível interagir com qualquer coisa que seja apreensível e é possível chamar casa a qualquer espaço que consiga acolher os nossos padrões de actividade diária.

É possível definir uma habitação ideal?

É forçoso estabelecer uma diferença entre habitação e aquilo que é uma habitação ideal. Habitação pode existir em qualquer condição, em qualquer espaço ou momento. Por outro lado, um espaço ideal deve desenvolver uma relação consequente e produtiva com um utilizador. Deve potenciar as suas capacidades inatas e continuamente desafia-lo para novas proezas. A dificuldade deste trabalho residiu sempre na questão de encontrar um mecanismo espacial que comunicasse assim tão directamente com o sujeito.

O ano de trabalho em Paris foi importante no sentido em que me permitiu ver que em todos os momentos mais difíceis da experiência, houveram sempre determinados mecanismos que alteraram a percepção da realidade e despoletaram uma reacção positiva e construtiva face às adversidades. Interessa entender que essas mudanças súbitas foram levadas a cabo por diferentes apreensões espaciais como uma reorganização do quarto, ou uma música nova que me fizesse lembrar algo que gostaria de ter, ou a mera visão de alguém ou até uma simples conversa.



Pode ser difícil definir como arquitectura tudo o que foi enumerado. No entanto, todo este trabalho está montado numa compreensão diferente, que assume que todos os elementos que compõe a acção espacial têm a capacidade de influenciar a forma como o sujeito actua. Além de paredes, tectos, trajetórias, cores ou formas, os próprios outros utilizadores são capazes de manipular a interpretação de um lugar, fazendo deles um elemento da arquitectura.

Dessa forma, concluo que uma habitação ideal corresponderá a um espaço-tempo muito específico, e de certa forma único, em que o utilizador é induzido a mudar o seu comportamento de forma a melhorar a sua condição física, psicológica e social.

O projecto Habitat Mundo continuou no seguimento desse novo conhecimento, tentando conciliar a ideia de produtividade ao desenvolvimento de uma arquitectura que tenta estimular a criatividade e imaginação da sociedade. Embora este projecto tenha começado por explorar a forma do habitar, acabou por explorar a exequibilidade de uma arquitectura que tenta induzir a sociedade a determinados comportamentos.

Explorou-se como através de uma série de imagens simbólicas combinadas entre si e das potencialidades da utilização espacial, os utilizadores conseguiriam ser estimulados a comportar-se de uma forma específica.

Contudo, é necessário compreender que os momentos únicos que defino como habitação ideal têm um nível de ocorrência tão raro e são tão improváveis de serem controlados, que fazem do seu controlo algo difícil de obter. O máximo que esta proposta conseguiria fazer, em todos os modelos testados, era criar um espaço que reunisse o máximo de elementos diversificados que pudessem, de alguma forma, fundar um diálogo com cada utilizador.

Criar um espaço ideal, que comunique intrinsecamente com o utilizador é algo que, neste momento, ainda escapa às capacidades do arquitecto. Não nego a sua existência mas reconheço que a única coisa que é possível fazer é aumentar a oportunidade da sociedade estar rodeada de algo que a motive a desenvolver-se enquanto um sistema intelectualmente produtivo.

Assim, chego ao final sem uma proposta “real” de uma habitação ideal. Não concebi nenhum espaço constituído por paredes, chão e tecto e acredito que, no século XXI, isso já não seja suficiente para acolher as acções diárias do utilizador, de uma maneira consequente.

É necessário algo que providencie uma experiência tão única e tão específica que seja capaz de induzir uma melhoria do quotidiano do utilizador.

Somente algo que estabeleça uma linha de comunicação singular com cada elemento da sociedade.

Apenas aí se teria algo definível como habitação ideal.

E, considerando isso, nunca estive tão longe de a encontrar.





## Bibliografia

Áballos, Inaki, A Boa Vida: visita guiada às casas da modernidade, Barcelona: Gustavo Gili, 2003

Alexander, Christopher, A Pattern Language: cidades, edifícios, construções). Barcelona: Gustavo Gili, 1980

Ballesteros, José, Ser artificial : glosario práctico para verlo todo de otra manera). Barcelona: Fundación Caja de arquitectos, 2008

Baudrillard, Jean, Simulacra and Simulation), Ann Arbor, The University of Michigan Press, 1994

Echeverría, Javier, Cosmopolitas domésticos : XXIII premio anagrama de ensayo). Barcelona: Anagrama, 1991

Friedman, Yona, Pro Domo / Yona Friedman ; coord. Albert Ferré, Dolors Soriano, Anna Tetas, Barcelona, Actar

Gargiani, Roberto, Rem Koolhaas, Oma : the construction of merveilles, Lausanne: EPFL Press, 2008

Gausa, Manuel, Diccionario Metapolis arquitectura avanzada / Manuel Gausa... et al., Barcelona, Actar, 2001

Gausa, Manuel, Open : espacio, tiempo, información..., Barcelona: Actar, 2010

Koolhaas, Rem, Small, Medium, Large, Extra-Large: Office for Metropolitan Architecture / Rem Koolhaas and Bruce Mau, Nova Iorque: The Monacelli Press, 1998

Koolhaas, Rem , Três Textos Sobre a Cidade, Barcelona: Gustavo Gili, 2010

Le Corbusier, Towards a New Architecture, Nova Iorque, Dover Publications, 1985

Leupen, Bernard, Design and Analysis, Roterdão: 010 Publishers, 1997

Lucan, Jacques, OMA - Rem Koolhaas : architecture 1970-1990, Nova Iorque: Princeton University Press, 1991

Leupen, Bernard, Housing Design : a manual / Bernard Leupen, Harald Mooij, Roterdão: Nai Publishers, 2011

Lerup, Lars, After the City, Cambridge, Mass.: The MIT Press , 2000

Mozas, Javier, Rashomon : la triple verdad de la arquitectura, Vitoria-Gasteiz: A+T, 2011

Price, Cedric, RE : CP / by Cedric Price ; contrib. Arata Isozaki, Patrick Keiller, Rem Koolhaas, Basileia: Birkhauser, 2003

Turkle, Sherry, A vida no ecrã : a identidade na era da internet / Sherry Turkle, Lisboa, Relógio d'Água, 1986

Turkle, Sherry, Evocative Objects: things we think with, Cambridge, Mass.: The MIT Press, 2011



Turkle, Sherry, O segundo eu : os computadores e o espírito humano / Sherry Turkle, Lisboa, Presença, 1989

Vários, El Croquis OMA Rem Koolhaas 1987 1992 – 53/ Alejandro Zaera, Fernando Márquez Cecilia, Richard Levene, Madrid: El Croquis Editorial, 1992

Vários, El Croquis AMO OMA Rem Koolhaas 1996 2006: Delírio e mais – 131, 132/ Fernando Márquez Cecilia, Richard Levene, Madrid: El Croquis Editorial, 2006

Vários, El Croquis AMO OMA Rem Koolhaas 1996 2007: Teoria e prática – 134, 135/ Fernando Márquez Cecilia, Richard Levene, Madrid: El Croquis Editorial, 2007

Vários, Otra mirada : posiciones contra crónicas / Manuel Gausa, Ricardo Devesa, Barcelona, Gustavo Gili, 2010

Vários, Plus: Large scale housing development. An exceptional case /Anne Lacaton, Jean-Philippe Vassal, Frédéric Druot, Barcelona, Gustavo Gili, 2007